

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.198
2012掌机游戏年鉴
攻略透解
数码宝贝大冒险 PSP
未知海域 宝藏之战 PSV
苍翼默示录 克隆幻影 3DS
研究中心
AKB1/149 恋爱总选举 PSP PSV
2012 TV GAME大赏
中奖名单揭晓！
赠品
游戏主题 卡贴
专题企划
2012掌机游戏大纪事
败家无罪，节约有理 值崩游戏导购
2012 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年2月28日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第200辑上公布，敬请关注。

一等奖



北通动力堡垒移动电源BTP-6375 1名

北通潘多拉智能双核手柄 1名

二等奖



capdase PSV 经典硅胶包 2名

capase PSV 便携包II 2名

capase PSV 真皮包 2名

三等奖



北通原生铜HDMI高清线 1名



北通原生铜MICRO微型数据线 1名



北通原生铜苹果数据线 1名



北通原生铜MINI迷你数据线 1名

北通源动力便携充电器 1名

本次活动赞助厂商及网站



GBalpha GBalpha（中国）有限公司

LING LI DIGITAL 零励数码

《掌机王SP》第196辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



大奖 2名 电池、手柄

北京市	徐晓云
天津市	袁英健

幸运奖 5名 掌机周边

无锡市	陈立力
大庆市	方钊
成都市	刘逸枫
宜兴市	徐鹏
上海市	叶皓剑

《掌机王SP》第196辑DVD问答—中奖名单

3名 capdase PSV 硅胶边框套装

乌鲁木齐市	方鼎昆
北京市	黄林威
天津市	刘洪杰

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



2012掌机游戏大纪事

2012全年热点事件回顾

当月销量前五位一览







专题企划 P86

败家无罪，节约有理——值崩游戏导购

每年都有那么一些游戏，发售不久价格就大打折扣，其中不少素质不俗，本文则和大家谈谈今年值崩的这些好游戏，有哪些是值得我们入手的。



走近业界 P110

掌机业界人士的“2012年注目游戏”与“2013抱负”

新的一年已经到来。过去的2012年里，给大家带来欢乐游戏体验的掌机制作人们都在关注着怎样的游戏呢？他们的专业点评或许会带给你意想不到的收获。



攻略透解 P138

PSP 数码宝贝大冒险

重温当年感动的故事

系统介绍 主线流程攻略 分支流程攻略



攻略透解 P156

PSV 未知海域 宝藏之战

“《未知海域》系列”衍生卡片游戏！

系统详尽解说 实用卡片推荐 基础包+DLC完整攻略

CONTENTS

掌机王SP VOL.198 目录

封面画师：MILK
封面设计：咕噜







口袋光环 VOL.198

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

http://www.tudou.com/programs/view/FUuK8r_03D4/

密码 kdghzjf0316

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

文 雷伊

事件 EVENT

2012年日本家用游戏市场规模速报出炉，《口袋妖怪 黑2・白2》最卖座



日本EnterBrain于2013年1月7日发布2012年日本国内家用市场的规模速报，统计周期为2011年12月26日至2012年12月30日。据报告显示，2012年日本家用游戏软硬件合计的市场规模为4491亿9000万日元，约为上一年的98.9%，略微有所缩水。2012年，3DS展现出如虹气势，索尼的新掌机PSV首次经历完整的一年，而任天堂的全新家用主机Wii U也于年底登场，为市场带来了活力，但另一方面，PSP、PS3和Wii的硬件销量也有所下滑，因此从整体而言，去年的硬件市场规模与上一年基本持平。软件方面也基本与上一年持平，其中以《立体动物之森》、《新・超级马里奥兄弟2》为首的3DS软件都取得了非常不错的销售成绩。因此不可否认，在过去的一年中，3DS无论是在硬件还是软件方面，都为全年的市场规模做出了非常大的贡献。

2012年日本家用游戏市场规模

（注：2011年的统计周期为2010年12月27日～2010年12月25日）

	2012年（53周）	2011年（52周）
硬件	1779.8亿日元（前年的99%）	1797.4亿日元
软件	2712.1亿日元（前年的97.5%）	2746.4亿日元
合计	4491.9亿日元（前年的98.9%）	4543.8亿日元

2012年日本硬件销量

（注：累计销量统计时间为硬件发售日～2012年12月30日）

	2012年销量	累计销量
3DS	562万6763台	976万2502台
PS3	132万7185台	874万4333台
PSP	94万1992台	1917万9100台
PSV	67万4365台	107万7159台
Wii U	63万8339台	63万8339台
Wii	49万2999台	1266万742台
Xbox 360	6万7273台	158万8011台
NDS	2万8627台	3286万4129台

*3DS包含3DS LL
*NDS包含初代NDS、NDSL、NDSi和NDSi LL
*PSP包含PSP go



2012年日本游戏软件销量TOP10

（注：累计销量统计时间为硬件发售日~2012年12月30日）

排名	游戏	机种	厂商	发售日	年内销量
1	口袋妖怪 黑2・白2	NDS	Nintendo	2012年6月23日	287万9027套
2	立体动物之森	3DS	Nintendo	2012年11月8日	228万6977套
3	新・超级马里奥兄弟2	3DS	Nintendo	2012年7月28日	178万493套
4	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	3DS	Square Enix	2012年5月31日	89万9410套
5	海贼无双	PS3	NBGI	2012年3月1日	82万5860套
6	马里奥赛车7	3DS	Nintendo	2011年12月1日	82万2542套（累计190万4933套）
7	生化危机6	PS3	Capcom	2012年10月4日	82万1053套
8	怪物猎人3 G	3DS	Capcom	2011年12月10日	77万6171套（累计158万5493套）
9	超级马里奥 3D大陆	3DS	Nintendo	2011年11月3日	73万8109套（累计178万620套）
10	勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族	Wii	Square Enix	2012年8月2日	63万3827套

1月7日



Level-5于去年12月27日在3DS平台推出的原创游戏《幻想生活》在发售后一直处于严重的缺货状态，对此，Level-5本日发表了致歉声明。Level-5表示，由于游戏推出之后深受玩家们的好评，因此目前很多游戏专卖店已经销售一空或者是处于极度缺货状态，对于那些想要购买却没能及时购买到的玩家，公司表示深切的歉意。为了尽快把新货铺向小卖店，公司现在正在积极地进行准备，希望想要购买的玩家再等待一段时间，并建议他们为了切实地尽快拿到游戏选择预约订购方式。此外，游戏的数字下载版也已在任天堂e商店上架，厂商也建议等不及的玩家购买数字下载版早买早玩。

1月8日



Mages.旗下人气恐怖AVG系列《尸体派对》的第二款作品《尸体派对 影之书》，在实体UMD版发售多时之后，于本日在PS Store中推出了数字下载版，售价为3990日元。《影之书》的UMD版本发售于2011年，其中收录了由前作《血腥笼罩》派生出来的各个故事，内容丰富，恐怖感十足，因此受到了不少玩家的好评。《尸体派对》是一个以废弃学校为舞台的恐怖文字类AVG系列，最早诞生于PC平台，后移植到PSP，目前系列在PSP上已经推出了三款作品。

1月8日

根据日本EnterBrain的统计，截止到今年1月6日，任天堂销售火爆的新掌机3DS在日本的累计销量正式突破了千万台大关。3DS发售于2011年2月26日，最初由于定价昂贵对应软件较少的关系，销售情况并不理想，之后在降价措施以及大作接连投放的推动下，3DS才逐渐走上发展正轨。去年中期，任天堂在形势一片大好的情况下趁胜追击推出改良版3DS LL，再次拉动了3DS系列主机的销量。截止今年1月6日，3DS主机在日本的销量已达到1006万8192台，发售后历经98周时间迅速达成了千万销量。

1月9日



角川Games宣布PSV版《写真女友 亲吻》的发售日期，游戏将于今年4月25日发售，售价为7140日元。《写真女友》是由角川Games推出的一款美少女恋爱游戏，因为风格独特的角色形象和擦边球性质的游戏内容而受到了宅男玩家们的喜爱，之前发售的PSP版取得了不错的成绩。此次的PSV版以PSP版为基础进行强化移植，除了硬件机能的提升而使画面表现更加出色之外，游戏中也将加入新的系统。目前游戏的免费AR应用《写真女友 亲吻 AR》已经在PS Store提供下载，玩家们可以先行进行体验。

1月10日



SEGA宣布，面向PSP平台发售的新作《七龙战记2020-Ⅱ》发售日确定为今年4月18日，其中UMD版售价6279日元，PSN数字下载版售价5600日元。对于提前预约本作的玩家，SEGA方面将会送出名为“七龙战记2020-Ⅱ 书目”的光盘套装作为特典。这个套装中包含丰富的内容，包括由本作编曲著名音乐人古代佑三创作的BGM特别混音版5首、由电子歌姬初音未来演唱的游戏主题歌《天堂武器》（HeavenZ-ArmZ）的短篇版本、由40位知名声优配音的创建角色时的语音样本，以及特别小册子一本。

软件 SOFTWARE

次世代来袭！《口袋妖怪 X・Y》10月全球同步发售





3DS目前如日中天，《口袋妖怪》的相关作品也推出了不少，但迟迟未有正统续作降临。随着去年秋季《口袋妖怪 黑2・白2》为系列在NDS平台的征程画上完美的句号，系列最新正统作品登陆3DS也终于被提上了日程。

1月8日，任天堂以录播的形式紧急举行了最新的网络直播会，不过这次的主题只有一个，那就是旗下最富盛名的RPG《口袋妖怪》，因此此次的网络直播会被直接命名为“口袋妖怪直播会”（Pokemon Direct），为大家带来这次视频发布会内容的，依然是玩家们所熟悉的任天堂社长岩田聪。







直播会为玩家们带来了振奋人心的消息——“《口袋妖怪》系列”的最新正统续作在千呼万唤之下，终于将在今年10月份登陆3DS平台。这次的《口袋妖怪》正统续作，在命名方式上一改之前以宝石、颜色来命名的方式，而是首次直接以英文字母来进行命名——游戏将分别以《口袋妖怪X》、《口袋妖怪Y》两个版本在3DS平台推出。这不仅是“《口袋妖怪》系列”的正统续作首次登陆次世代掌机3DS，同时也是系列首次在全球进行同步发售（部分国家和地区除外），而从画面的角度来说，这也是系列首次以3D立体图像来进行制作。被冠以如此多的“系列首次”之名，玩家们对本作的期待之情可想而知。此外，本作在推出卡带版的同时，也将在任天堂e商店推出数字下载版本。

作为第6世代的“《口袋妖怪》系列”正统作品，本作将在各个方面得以极大的进化，众多新精灵的加入也是玩家们所关注的焦点。目前，官方已经公布了3只初始精灵以及两只神兽的情报。随着众多新精灵的加入，口袋妖怪的种类目前已经远远超过了700种，形成了更为复杂的生态系统。此外，今年的“口袋妖怪世界大会”将在加拿大的温哥华举行，届时相信也会为今年热闹的《口袋妖怪》世界带去更多活力。

1月10日 >

由日本Falcom推出的PSV动作RPG《伊苏 塞尔赛塔的树海》于本日推出版本更新包，通过接入网络对游戏进行版本更新之后，玩家在游戏中的操作性将会得到提升，玩起游戏来更加舒适。另外，Falcom目前正在官方网站实施本作的有奖问卷调查活动，官方每月会从回答问卷的玩家中抽取若干玩家，给予游戏原创周边物品作为奖励。除了官网之外，玩家在本作的Live Area中点击“回答问卷获得宝物”（アンケ-トに答えてお宝GET！）的图标，同样也可以参加游戏的问卷调查，非常方便。

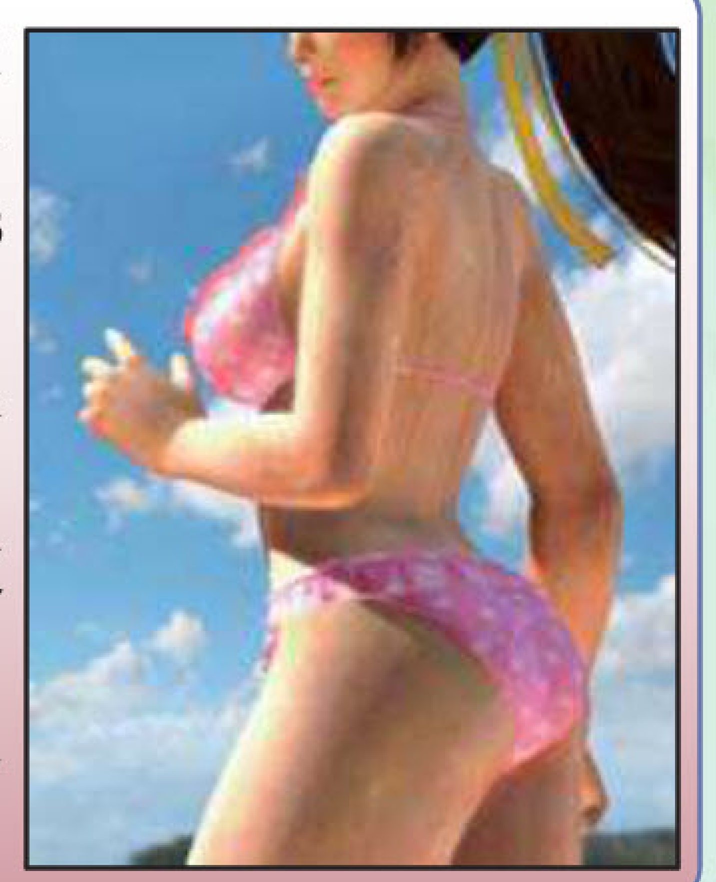


1月10日



Level-5宣布，旗下知名解谜游戏“《雷顿教授》系列”的第6部正统续作、同时也是《雷顿》新系列的第3作《雷顿教授与超文明A的遗产》，将于今年2月28日发售，其中卡带版售价为5500日元，下载版售价为5000日元。早期购入本作的玩家，将获得“雷顿教授 超文明秘宝 抽奖券”一张，通过这张抽奖券，玩家将有可能抽选获得雷顿教授铜像、以及18K金制提示金币作为奖励。同时，厂商也宣布本作的主题歌将由日本著名实力派女歌手福原美穗演唱的消息。此外，系列第5作《雷顿教授与奇迹假面》将于今年2月6日推出任天堂e商店专售的数字下载版，该版本将追加全新的动画和谜题，并以3000日元的超值售价发售。

1月11日



Koei Tecmo Games宣布《死或生5 交叉游戏版》，该版本中包括PSV普通版《死或生5 Plus》卡带一张、PS3普通版《死或生5》蓝光游戏光盘一张、之前收录在PS3收藏版中的珍贵性感泳装12种的下载码、收录在PSV版收藏版中的天堂性感泳装12种的下载码、以及收录在PSV收藏版中的极限热辣影像的下载码。该版本将随PSV版的普通版一起于今年3月20日发售，售价为12390日元。由于此前公布的PS3版和PSV版将对应交叉游戏的原因，两个版本间不仅可以实现跨平台对战，两个版本中购入的DLC、存档也能通用，因此购买了这个“交叉游戏版”的玩家意味着拥有了游戏的所有DLC内容。

1月17日



自本日起至2月28日截止，Square Enix在特设网站举行“勇者斗恶龙 传说道具收藏画廊 装备 下一件武器就是它”的投票活动。玩家可从“《勇者斗恶龙》系列”中出现的武器、盾牌中选择一件进行投票，不管是在游戏的序盘中出现的“铜之剑”，还是对敌我双方都会造成伤害一开始害苦了不少玩家的“皆杀之剑”，均可以成为投票对象。在这次投票活动中获得第一的武器、盾牌，将会作为“传说道具收藏画廊 装备”的一员100%进行商业化，制作成实体模型道具投放市场。特设网站每周会公开1次投票结果，方便玩家确认自己的投票对象目前的排名情况。

1月24日



Capcom于去年11月份推出的3DS/PS3跨平台游戏《终极军团》，于本日同时推出了两个平台的数字下载版。其中于任天堂e商店提供下载的3DS下载版售价为5300日元，于PS Store提供下载的PS3版售价则为6200日元，相比之前推出的实体版来说略微便宜一些。《终极军团》是Capcom推出的原创品牌动作射击游戏，在公布初期因破天荒地跨平台于3DS和PS3而引起话题，不过发售之后却没有得到玩家们的追捧，销售成绩低于Capcom的预期并很快降价销售，因此即使下载版的售价略低于实体版的官方定价，但实际上目前市面上的实体版售价却已远低于下载版售价。

游人望远镜



这里是记录游戏行业人物日常生活趣闻的“游人望远镜”。在游戏人的众多微博和留言板中，看见最多的话题就是——吃，经常看见各种美食，晚上加班赶稿的小编可是伤不起，例如这次的某位制作人……

栏目主持
酷洛洛

小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人



主办方在签名会上给我们准备了《潜龙谍影崛起 复仇》的巨大蛋糕，然后被我们随意切开了（笑）。

1月19日

看水树奈奈演唱会



去观看水树奈奈的演唱会，真是豪华又精彩，居然还可以在现场听到《MGS PW》的主题曲《恋爱的抑止力》！

1月20日

现在我的PS3就等《潜龙谍影崛起 复仇》了，最近还有个《鬼泣DMC》，不过没时间挖坑（哭）。

山内一典

“《GT赛车》系列”制作人



参加汽车展



新年快乐。今天我在日本汽车展商，这里设有《GT赛车》的展位，除了赛车外还展示了过去“《GT》系列”的OP影像。

1月11日



展中的跑车可是能让观众们上车试驾的哦，当然，不能开走。（笑）

小野义德

Capcom网络事业统括部长，“《街头霸王》系列”综合制作人



此物略『神』

粉丝买到一个《街头霸王》版《大富翁》！

1月18日





不知道有没有《街头霸王》版的《斗地主》……



巧舟

Capcom制作人，《逆转裁判》之父

在筹备《逆转裁判3》舞台剧

[redacted]舞[redacted]感[redacted]开[redacted]隔三年的《逆转》舞台剧，那份紧张感动正[redacted]





1月8日



可惜我们这些在国内的玩家没机会欣赏到这舞台剧了（哭）。



志仓千代丸

Megas(原5pb)社长

30年前的宝物



这时改变我人生的8bit电脑“MZ-2000”，已经30年历史了，现在从我家里带回来了。

1月11日



果然剧场版的剧本[redacted]

1月21日



《斯坦因之门》的剧场版呀，大期待。



小林裕幸

Capcom所属制作人，《战国BASARA》系列、《生化危机6》等作品监督

吃货小林



新年第一[redacted]

1月1日



粘上面包粉后的香草[redacted]

1月12日



[redacted]烧味增炸猪扒。

1月13日

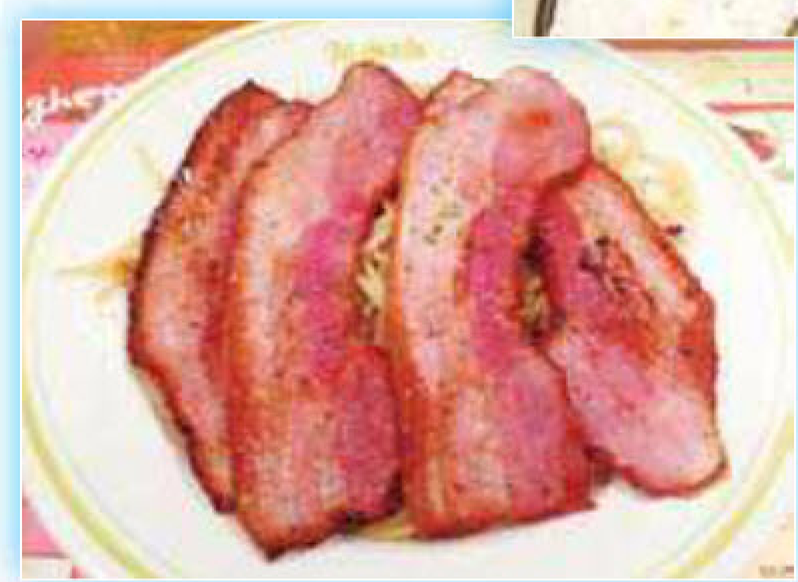


[redacted]晚上在名古屋的“ひつまぶし（著名鳗鱼料理店）”吃饭。

1月2日

荞麦面就是好吃，尽管[redacted]

1月5日



今天的午餐一如既往是[redacted]

1月21日



小林的微博几乎每天都可以看见各种美食，难怪最近发福了不少。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次统计结果为新年一月份的第二周，圣诞和元旦都过去后，各地软硬件销量均有所回落，日本软件依旧由《立体动物之森》独占鳌头，这已经是本作连续五周、总计八周登上排行榜首位，销量超过250万。由于缺少新作面世，因此除《幻想生活》外的其余上榜游戏均为一些发售时间较长但口碑较好的作品。

软件销量（日本） 2013年1月7日～1月13日

排名	变化	游戏名	原名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	平台
1	－	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	8万6926套	250万9874套	3DS
2	↑	新·超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4800日元	1万9844套	189万5147套	3DS
3	↑	纸片马里奥 超级贴纸	ペーパーマリオ スーパーシール	■Nintendo■A·AVG■2012年12月6日■4800日元	1万2894套	46万4432套	3DS
4	↑	怪物猎人3 G（廉价版）	モンスターハンター3（トライ）G（Best Price！）	■Capcom■ACT■2012年11月15日■3800日元	1万2563套	17万4314套	3DS
5	↑	雷电十一人GO2 时空之时 热风·雷鸣	イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ	■Level-5■RPG■2012年12月13日■各5500日元	1万2440套	37万53套	3DS
6	↑	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！	■NBGI■ACT■2012年7月5日■5040日元	1万1605套	39万3025套	3DS
7	↓	海贼王 冒险黎明	ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け	■NBGI■RPG■2012年12月20日■5980日元	9254套	26万5272套	PSP
8	↑	马里奥赛车7	マリオカート7	■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元	8746套	194万6158套	3DS
9	↑	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	8642套	38万8571套	3DS
10	NEW	幻想生活	ファンタジーライフ	■Level-5■RPG■2012年12月27日■5800日元	8315套	17万5833套	3DS

期待之声

PSP、PSV上的《鬼泣》、《生化》、《怪物猎人》，等好几年了。（广西玉林 陈海松）

《天诛5》、《天诛6》，该系列在掌机上出过几部作品，虽然没玩过，但1～3代还有《红》陪我度过了许多美好的岁月，尽管该系列一直没有大的起色，但还是希望它能重振旗鼓，不要一直没落下去。（浙江杭州 朱建贤）

稻船敬二的《灵魂献祭》，日本PSV的复兴就靠你了。（浙江宁波 陈廷宇）

妹的！《灵魂献祭》有中文版吧，我最期待它！中文要支持的啊。（广西南宁 卢尚拓）

当然是希望PSV上出“《高达VS》系列”啦，从PSP开始就好喜欢……爽快动作，流畅画面！（广东广州 朱可夫）

硬件销量（日本） 2013年1月7日～1月13日

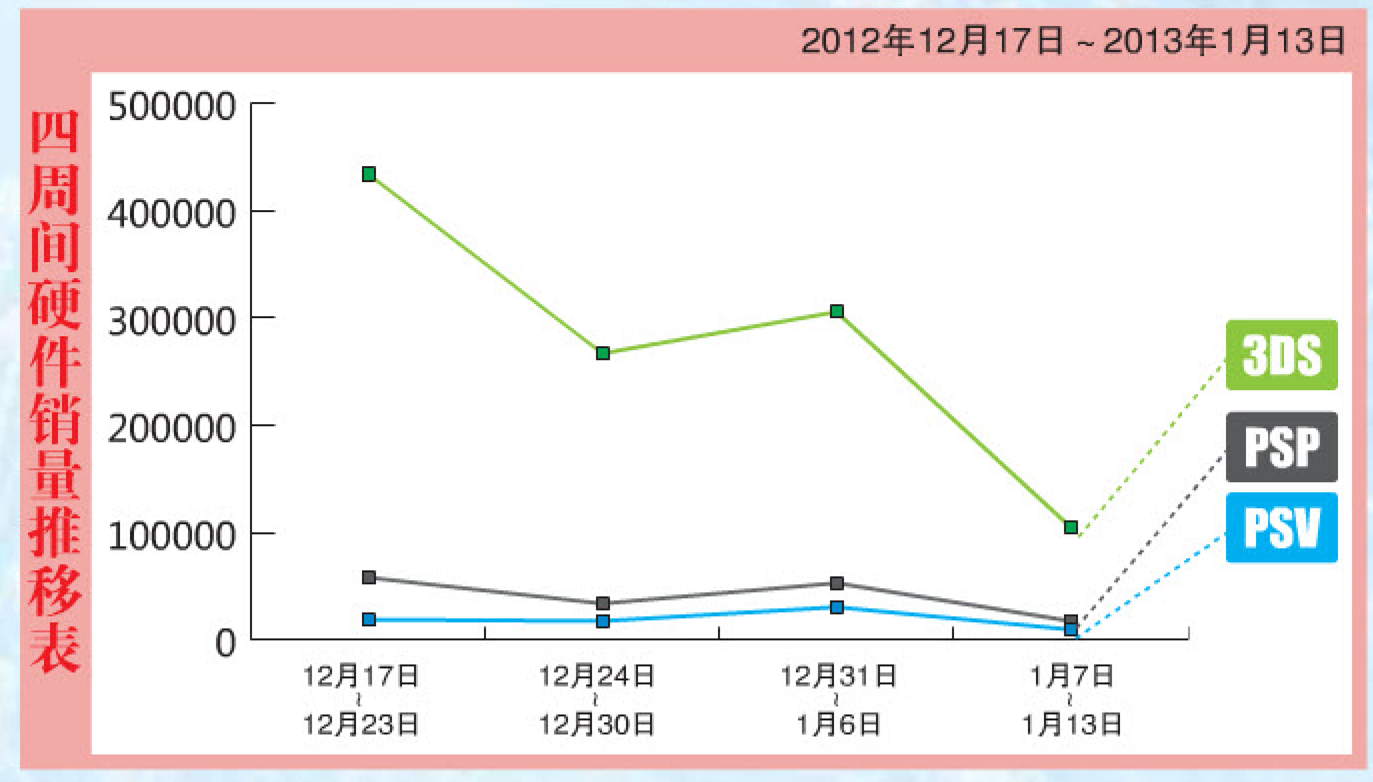
截止到2012年12月31日，从两年前3DS面世就遭任天堂壮士断腕的NDS在日本销量到达3286万4129台，由于缺乏新作支持，NDS去年的平均周销量在500台左右，而统计机构也不再对2013年NDS的硬件销售予以统计，所以新榜单中不再有其数据。新年后的3DS、PSV和PSP销量趋于平稳，3DS双周41万的销量算是开了个好头，日本销量正式突破1000万大关。PSV新年销量暂时为对手的1/10，眼看又将跌回四位数，希望一月底的新作能及时为其输血。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	10万5112台	41万802台
PSV	1万131台	4万1213台
PSP	1万8084台	7万1238台

3DS累计销量 1017万3304台

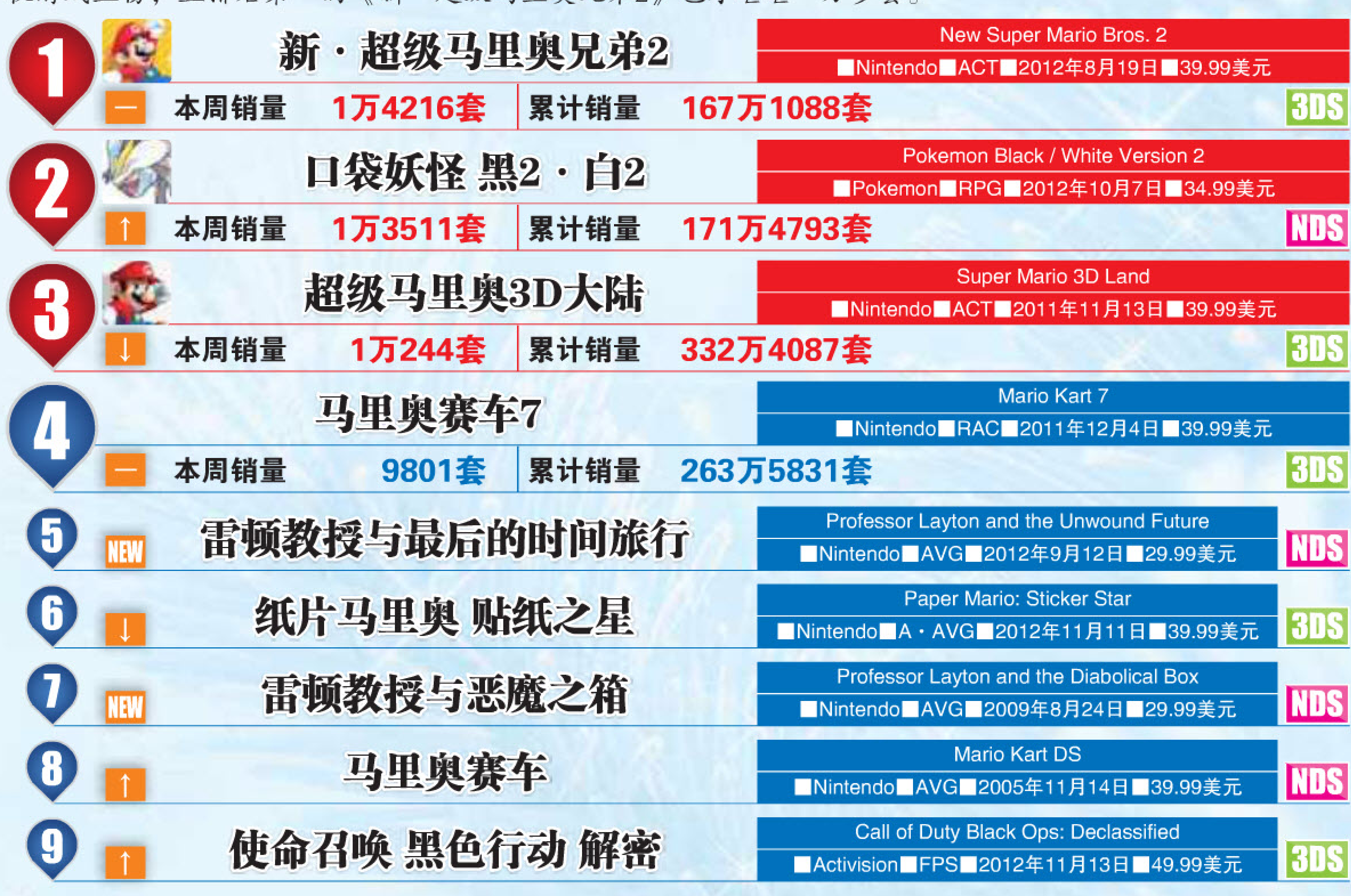
PSV累计销量 111万8372台

PSP+PSP go累计销量 1925万338台



软件销量（北美） 2013年1月6日～1月12日

销售旺季过后，掌机游戏在欧美不招待见的局面又显露无疑，当周纳入统计的前100款游戏中仅有9款掌机游戏上榜，且排名第一的《新・超级马里奥兄弟2》也才堪堪一万多套。



1 新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元
— 本周销量 1万4216套 累计销量 167万1088套 3DS

2 口袋妖怪 黑2・白2
Pokemon Black / White Version 2
■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元
↑ 本周销量 1万3511套 累计销量 171万4793套 NDS

3 超级马里奥3D大陆
Super Mario 3D Land
■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元
↓ 本周销量 1万244套 累计销量 332万4087套 3DS

4 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元
— 本周销量 9801套 累计销量 263万5831套 3DS

5 NEW 雷顿教授与最后的时间旅行
Professor Layton and the Unwound Future
■Nintendo■AVG■2012年9月12日■29.99美元 NDS

6 ↓ 纸片马里奥 贴纸之星
Paper Mario: Sticker Star
■Nintendo■A・AVG■2012年11月11日■39.99美元 3DS

7 NEW 雷顿教授与恶魔之箱
Professor Layton and the Diabolical Box
■Nintendo■AVG■2009年8月24日■29.99美元 NDS

8 ↑ 马里奥赛车
Mario Kart DS
■Nintendo■AVG■2005年11月14日■39.99美元 NDS

9 ↑ 使命召唤 黑色行动 解密
Call of Duty Black Ops: Declassified
■Activision■FPS■2012年11月13日■49.99美元 3DS

硬件销量（北美） 2013年1月6日～1月12日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	4万8584台	12万2278台
PSV	9276台	2万7658台
PSP	1565台	4316台

3DS累计销量 792万9270台

PSV累计销量 120万4707台

PSP+PSP go累计销量 1963万6276台

四周间硬件销量推移表

2012年12月16日～2013年1月12日

400000
350000
300000
250000
200000
150000
100000
50000
0

12月16日～12月22日
12月23日～12月29日
12月30日～1月5日
1月6日～1月12日

3DS
PSV
PSP



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

期待飞跃

任天堂社长岩田聪近日接受日本媒体专访时表示："2013年不但是Wii U关键的一年，对于3DS来说同样是至关重要的。任天堂将努力向世人证明，即便在智能手机流行的时代，传统携带游戏主机依然有其重要的存在价值……"

在许多人眼里，岩田氏以上的言论不过是敷衍的空泛之谈，因为对于企业经营者来说，每一年都是发展历程中的关键一年，除非是那些混吃等死之辈。事实上纵观一下当前整个数字娱乐产业（尤其是便携类）的实态，我们不难看出2013年对于任天堂乃至整个传统游戏产业来说都将是具有决定意义的一年，成败命运直接连接着天国与地狱。在过去一年的年末，几乎所有的IT类媒体都断言2013年将是智能手机普及达到全盛时期的一年，产销量都可能实现翻番。如此不可逆的流行趋势对于处境微妙的传统携带游戏产业而言，到底是巨大机遇抑或更严峻的生存挑战呢？

从去年末至今依然畅销不衰的《立体动物森林》足以看出，智能手机的普及对于传统游戏产业的影响并非完全是负面，通过推特和Facebook等社交渠道能够达到远比过去传统的口耳相传模式更为迅捷猛烈的资讯传播，制造流行似乎变得比过去更加容易和廉价了，当然前提是这个产品本身要足够好、足够吸引公众的眼球。岩田聪对于《立体动物森林》在日本的狂热现象表现出了溢于言表的惊喜，他由衷期待这种现象能够同样在欧美地区复制。《立体动物森林》现象对于当前的任天堂来说不仅意味着丰厚的销售收益，更预示着该社未来的经营方针可能发生重大的转换。

在即将结束的2012财务年度中（截止至2013年3月31日），3DS会踏着稳健的步调顺利迈过全球3000万台这个关卡。这个普及节奏虽然没有超越已然成为神话的NDS时代同期，放眼历代携带游戏主机，亦足以称得上可圈可点，何况还有竞争对手PSV的极度低迷不振相对照。然而面对着仅仅在2012年这一年内就销售了7.9亿台的智能手机，年销售不过2000多万台的传统携带游戏市场便犹如汪洋中的一叶孤舟，看起来如此的弱不禁风。整个传统携带游戏市场的复兴，仅仅依靠任天堂一家的努力是不够的，非常期待能重现上个世代初期NDS和PSP激烈对垒的壮观场面，然而平井一夫在CES消费电子展上将索尼未来的发展重点放在了智能手机领域，其志不问可知矣！

到2013财年结束时，3DS累计能够卖出多少？5000万抑或6000万？似乎并不是特别重要，本年度将是任天堂充分展现这个硬件平台赚钱效应的一年，这或许才是成败的关键所在。诚如许多人事先预期的那样，本命主机Wii U的初期普及阶段并不顺遂，2013年将再次见证任天堂扭转乾坤的神通力，这一切需要强大的人力和财力作为后盾，而3DS便是该社最重要的赚钱机器。大作如云的3DS在日本本土已经完全进入了高速普及状态，欧美地区将是本年度刻意经营的重点，毕竟这两个传统市场去年居然还能卖出了近千万台NDS主机，其市场规模的潜力远非日本这个弹丸之地可比拟。《口袋妖怪 X・Y》是任天堂首款全球同时发行的携带平台3A级超大作，该游戏的销售成绩可谓系3DS乃至任天堂的成败命运于一身，乃下一财年最为重要的战略商品。

与其关注《口袋妖怪 X・Y》的销量和口碑，不如更期待着《DQⅦ》和《MH4》等一系列第三方大作的成绩，由衷期待第三方们能够完全分享到硬件普及的丰硕成果，如果《DQⅦ》大卖了300万，是否能够挽回时下被戏称为手机游戏巨子Square Enix社的彷徨去意呢？连年以几何级数成长的智能手机市场，实际上手机游戏市场并未能真正实现同步规模扩大，质与量的效应并未能真正体现，类似《愤怒的小鸟》这样的大成功作品实在屈指可数。3DS平台需要充分诠释其赚钱效应，才能真正展现专业平台的存在价值。而对于广大游戏玩家来说，更多有趣的游戏才是值得憧憬的，2013年显然有着太多的惊喜和意外！

对于笔者这个越来越不合时宜的老玩家来说，虽然2013年3DS并不缺大牌捧场，但吃惯了丰腴的荤腥盛宴之后，更希望能体验到那些久已隔膜的清新小品。

《桃太郎电铁》新作有木有？"《龙战士》系列"新作有木有？（来碗冷饭也好吧……）

如得其一者，余愿足矣！

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



一月的游戏荒令“黄金眼”的评分栏捉襟见肘，这次纳入评分的有两款游戏。PSV的《未知海域 宝藏之战》于12月初便问世，本以为是一款纯FANS向游戏的本作素质出乎意料的好，加上价格便宜，还是较为推荐的。《数码宝贝大冒险》是1月上中两旬在掌机平台上的惟一叫得上名字的作品，虽然挑战性不高，但对原作剧情的高还原度让其成为一款出色的回顾向作品。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

未知海域 宝藏之战



PSV

《未知海域》的周边作品，是一个回合制的卡牌游戏，系列历代的经典角色以卡牌的形式在游戏中登场。

总分 23

系统	★★★★☆
画面	★★★★☆
性价比	★★★★☆



酷洛洛 作为一款由动作游戏衍生出的卡片作品，算是变相推销原作的一种手段。系统的设定方面参照了目前市面上流行的桌游玩法并加以简化，很容易上手。卡片数量和单机模式下的游戏内容有一定保障，但需要DLC才可以获得所有卡片，且两个DLC的卡片数量和内容与基础篇相当，吸引有收集癖的玩家乖乖掏腰包。本作最大的卖点在于可以和原作进行联动并且支持通信对战，已获得原作白金奖杯的话现在可以派上用场了。厚道的价格以及有中文版的原因，玩过原作和喜欢卡片游戏的玩家都不应错过。不过游戏中卡片的组合比较少，策略方面要比同类游戏弱一些。 **8**



苍穹 卡片的资源都取自正统作品的人物、装备和宝藏，系列粉丝玩起来会很有亲切感。整体系统也比较有自己的特色，不过卡片间的平衡性还有待雕琢。 **8**



白菜 完全中文版非常体贴国内玩家，而且与游戏的高素质比起来，本体和DLC的价格都比较厚道，跟《黄金深渊》的紧密联动也算是一个有趣的彩蛋。 **7**

■UNCHARTED: Fight for Fortune■数字版
■SCEH■TAB■桌面・卡牌
■2012年12月4日■1～2人■无对应周边

数码宝贝大冒险



PSP

“数码宝贝”15周年纪念作，游戏以动画版初代故事改编而成。游戏还加入数码迷宫要素，让历代主人公穿越其中。

总分 23

画面	★★★★☆
还原度	★★★★★
耐玩度	★★★★☆



酷洛洛 动画的还原度是本作最大的卖点，相信对看过动画的玩家都会有一定的吸引力。游戏的玩法非常简单、且整体难度偏低，技能数量很少，没有什么技巧可言，到了后期有一种纯按键的感觉。再加上画面比较差，大部分建模很粗糙，初期还好，后期很难让人有坚持下去的动力。音乐和动画部分倒是基本将原作都照搬了过来，看过原作动画的玩家更有代入感。游戏在通关后，还有数码迷宫以及通关后的隐藏剧情等要素，游戏时间有一定的保障。总体来说，本作算是同系列游戏中一款优缺点参半的作品，喜欢原作的玩家可以一试。 **8**



半夏 对原作动画有着很高的还原性，玩家单通过游戏就可以了解动画中所有的剧情。不过章节过多也令流程造成拖沓，有些章节甚至只有一场战斗。 **8**

白菜 游戏的场景没有地图显得有那么一点不体贴，有点“路痴”的玩家在中后期的迷宫可能会很痛苦。另外不能跳CG有点讨厌，因为部分CG真心长得不得了。 **7**

■デジモンアドベンチャー■UMD
■NBGI■RPG■角色扮演・收集育成
■2013年1月17日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 26 文 苍穹、白菜

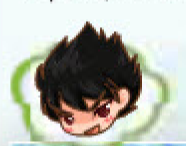
跨界计划

プロジェクト クロスゾーン

3DS ◆NBGI◆日版◆2012年10月11日 ◆1人◆6280日元◆无对应周边

游戏时间：110小时以上 S・RPG 战略角色扮演

《跨界计划》（后文简称“P×Z”）从公布之初就成为了业界的热门话题，作为一款号称“预测不可能”的作品，游戏确实从许多方面带给了玩家惊喜，然而不尽如人意的销量又着实令人大跌眼镜。近期本作由于在日本的大幅值崩再次引起了广泛关注，“游戏的素质到底怎么样”成为了对本作感兴趣但尚未接触过游戏的玩家们的讨论焦点。本次“黄金眼Review”也采用一种特别的方式，由两名小编合作（cross）撰写，从不同的角度为玩家分析游戏的方方面面。



华丽厚道的角色阵容

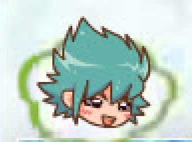
集结了三大厂商知名游戏角色的阵容堪称华丽，原作的类型就相当丰富，而且作品的时间跨度极大——既有《街头霸王》、《铁拳》等硬派FTG，也有《异度传说》、《宵星传说》等日式RPG；既有《魔界村》这样的老牌游戏，亦有《噬神者》等新生代的人气作品——足以照顾到不同层面的玩家。其中有一些游戏甚至是许多年未推出续作的，比如《樱大战》、《洛克人X》的系列新作都令无数玩家望眼欲穿，其中的角色甫一登场，便能吸引不少原作粉丝慷慨解囊。跨越作品隔阂的梦幻共演无疑是《P×Z》的最大卖点，而角色间穿越感十足的对话也是笑料不断，吐槽典故的涵盖范围从角色设定、剧情，衍生到声优、改编动画等各个方面，明白个中奥妙的玩家在游戏中会不时露出会心一笑。

玩家可操作的角色多达60人，而且游戏中的处理也比较得当，利用双人单位和单人支援单位组队的方式最大化可出场人数，虽说20个作战单位在同类游戏中并不算多，但多达400种的组队方式能让每名玩家都找到自己心目中最理想的组合配对。此外，剧情中我方队伍也是分分合合，这使得每个角色的使用率都得到保障，并没有出现《机战》等游戏中常见的“冷板凳坐穿”的情况。当然，这也就要求玩家对每名角色的招式性能、特技效果都有所掌握，不能因为“角色爱”而在培养方面有所偏袒，否则分队时的后期关卡会因为等级差

而受到一定的影响。



▲华丽的角色阵容一字排开，总有一个能吸引到你。



软肋：剧情薄弱

角色阵容相比实际意义上的前作PS2的《Namco×Capcom》（后文简称“N×C”）做了大换血，剧情自然也有所变化。首先主人公换成了原创角色，天斋流忍术继承人——天斋小五郎和黄龙寺一族大小姐——黄龙寺美依。序章一开场就是黄龙寺家秘宝被盗，兼职美依家庭教师的私家侦探小五郎开始追查这起案件，引出了神秘的敌人。像这种先抛出莫名主线，随后再慢慢进行说明的手法早就司空见惯了，然而本作中却拿捏得不太好。也许是制作方对全明星阵容太过敬重，也许是对自己原创角色的人气没有信心，总之故事的主线和原创角色的剧情存在感实在太过微弱。遥想当年《N×C》中，大量的逢魔之战，零儿、小牟与沙夜的恩恩怨怨，零儿和小牟之间若有若无的情愫，让其在同样震撼的明星阵容中杀出一片天，获得了所有玩家的认可，直接晋升为目前NBGI原创系作品的常客。反观小五郎和美依，无非就是把一些流行元素凑在一起，为美依请来了钉宫理惠配音大玩傲娇，但是对两人之间的关系根本没有下功夫去处理，没有深入挖掘其可能性，与其说他们是本作主人公，倒不如看成是将其他全明星串联起来的“道具”。

重点描写主线，而将其余作品的核心线安插、融合在各个关键部分，是同社作品“《机战》系列”常用并驾轻就熟的手法（又以《MX》为个中经典），或许《P×Z》的剧本编排真的应该先去找《机战》来取取经。虽说各个主要作品中的代表性敌人悉数登场，但与主线关联得上的实在太少（当然与主线自身存在感薄弱也有一定关系），很多系列中的BOSS级角色也就充当敌方阵容中的高级龙套而已。好不容易多几张正脸，结果又给安置在不痛不痒的位置上，仅仅给人“主线行进之路上三番五次出来捣乱的家伙”这种程度的认识，就算完全砍掉都没什么关系。游戏的前中期就是在各个异世界中胡乱传送，把所有长得正派的帅哥美女全部纳入麾下，后期就开始歼灭一个一个出来的BOSS。最后打倒露面次数寥寥可数，存在感极其低下的最终BOSS，所有人道别之后一哄而散，实在说不上有什么内涵。（你们其实全都是来春游的吧？）惟一欣慰的是，在《N×C》中登场的角色在本作中再次聚首后，好歹还有一点点相关对话，让我们这些老玩家可以怀念一下。



▲《街霸》、《铁拳》再聚首，免不了打个招呼。



作为S·RPG的战略要素匮乏

既然官方将《P×Z》定义为战略角色扮演类游戏，战略要素和RPG要素就本该是同等重要的，但遗憾的是游戏只做出了S·RPG“走格子”的形，却没能带来充满战略性的实质。攻击射程、支配区域（ZOC）、面部朝向……屈指可数的战略要素是导致战斗缺乏变化的一大原因。而且本作的胜败条件相对单调也是不争的事实，只有少数几关有时间限制，能给玩家带来少许紧迫感，其他的基本都能毫无压力地缓缓推进，无形中拖缓了游戏节奏（其实同是去年发售的《第2次机战Z 再世篇》，在胜败条件和熟练度条件的丰富度上要做的好得多）。虽然游戏中道具装备、角色特技的名目繁多，但实际上的效果翻来覆去都是那几种，异常状态更是仅有4种，这就无疑更让特技、招式在效果的丰富度和实用度上都大打折扣。个人尤其不满的是特技，虽然名称都与原作紧密挂钩，但实际效果却大量重复，我方180种特技中甚至没有一种效果是能给敌人

直接造成负面影响的（随机效果的特技中对敌方都是有利），无论异常状态，还是削减EP都没有，也就只有一击破防、取消反击和浮空高度固定勉强算是限制敌方的特技。

战略要素的匮乏也直接导致了敌我角色的特点不够鲜明，尤其敌方杂兵、BOSS的区别也就只有重量、射程和异常抗性等寥寥数项，没有兵种、武器、属性等设定，也就不存在结合敌方弱点有针对性地排兵布阵的战略感了。无论战场如何、无论面对的是什么敌人，咱都是算好射程一拥而上，积攒XP对BOSS轮番轰炸——重复疲劳感在游戏中后期尤为明显。虽然全队共用的XP槽可谓战略的核心，或攻、或守、或辅助、或回复都离不开它，但XP的主要积蓄方式毕竟还是依赖于战斗中的操作，而非战略元素。其实来自不同游戏的场景，本该能给游戏带来丰富的地形和战略元素，比如第13话《战场的女武神》的巨大战车登场时，个人曾希望它能替敌方展开范围性的援护炮击；第16话《魔界村》场景中的“铡刀”，个人曾幻想它会给站在下方的单位造成特定伤害……很遗憾这些假想都未能如愿。



▲大帝国剧场的防御壁都算是《P×Z》中为数不多的变化型场景。

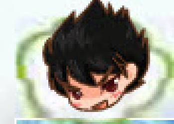
系统改良与不足

当然我们也不能一竿子打翻就说《P×Z》比不上《N×C》，尤其系统上的进步是显而易见的。《N×C》最为人诟病的一点就是关卡的耗时度——如果说《火纹》、《皇骑》等作品的后期一关打得久是因为战略部署思考，那么《N×C》后期一关打得久完全是因为系统使然。作为系统的灵魂数值，AP到10的角色就可以行动，然后所有行动都要消耗AP。在遭受敌人攻击时，通过恰当地按键可以让AP得到回复，但相对地就必须看敌人的攻击画面。后期关卡中茫茫多的敌人，每个人攻击一下，就要按个近30秒，而且玩家大部分角色的反击都无法一次致死，这不耗时才怪呢。而为了节约时间，玩家的阵容中需要一个能抗打、攻击力也高、还能自我回复的角色去顶炮火，于是这个光荣的任务就落在了KOS-MOS的肩上。移动→攻击→被攻击时回复AP→AP到10行动→消耗MP回复HP→攻击回复MP→被攻击时回复AP……无限循环。事实上白菜的最终话就是全员原地待机，然后KOS-MOS上前独挑敌方全军。而《P×Z》回归了速度决定行动顺序的王道设置，一来不会让队伍中出现动不了的龙套，二来可以不用看敌人的攻击画面，时间上保守估计也节约了一半。

不过在战斗细节方面，也许是为了照顾新人玩家，《P×Z》的系统简化了许多。原本《N×C》在战斗中要根据战况选择招式的使用，是重视攻击、重视回复、重视道具获取，还是重视HIT数都有讲究，另外还有重力加速度系统，招式越打到后面，浮空角色的下落速度越快，因此招式的攻击位置、浮空高度和全中难易度全部都是实战中需要考虑的问题。而在《P×Z》中，重力加速度系统被删除不说，HIT数带来的好处也被淡化，而“交错攻击”引发的敌人位置固定效果更是让战斗招式命中的难度直接降为0，玩家选择招式的套路也就相对固定。



▲发动“交错攻击”后敌人的位置相对固定，玩家便可以尽情使用各种招式。



战斗爽快，但缺乏变化

其实除了《N×C》之外，《P×Z》的战斗系统受到NDS平台两作《无限边境》的影响也是毋庸置疑的。“《无限边境》系列”的战斗系统在第二作《超越》中真正成熟起来，

角色自身纷繁的招式，配合援护或换人攻击，令战斗的爽快感和华丽度满点，《P×Z》则使其更进一步。3DS相比NDS除了滑杆外并没有按键上的增加，但《P×Z》对于按键的利用无疑更为合理——A键与4个方向键的简单组合对应双人单位的5种招式，不像《无限边境》那般需要在战前安排好招式的顺序，如此一来战斗时的灵活性无疑大大提高；L和R键则分别对应单人攻击和援护攻击，而且不存在“无法使用”的时段，玩家能够自由掌控发动时机。虽然同样强调连击，但与《无限边境》不同的是，《P×Z》并没有敌方“强制回避”的惩罚，玩家连击失败也顶多是让对手的防御槽恢复，自身不会有生命危险。《P×Z》战斗的重点更强调出招时机，“敌方落地的瞬间攻击命中”才能打出高伤害的会心一击，听着简单操作起来却不容易，而多个单位攻击同时命中后触发的“交错攻击”则是快速积累XP的有效手段，这都要求玩家对每一招的出手速度、打击点位都了然于胸。

战斗虽然爽快，但遗憾的是变化太少。在《无限边境》中，玩家在招式的特定时机发动下一击，可以用强制取消来赢得必杀槽加成，这使得战斗不仅仅是单纯地为了给敌人造成伤害，合理地利用取消积蓄必杀槽、快速发动必杀才是BOSS战中的常用战术。然而《P×Z》中这一系统却被删去，在单人攻击和援护攻击耗尽的情况下，双人单位的招式只要一出手玩家就无法进行控制了，哪怕眼看着敌人将要落地也无法做出补救，而战斗的打法也变成了套路式的“对杂兵连一通攒XP→对BOSS轰一记必杀”如此反复。后期面对茫茫多敌人时，战斗的重复率极高，战线推进缓慢，大大拖慢了整体节奏。另外个人比较不满的是每组双人单位都只有一个必杀技，游戏后期也没有追加，不免让人有些失落。（这可是跟《机战》中后继机同等重要的设定啊！X键明明空着没用啊喂！）综合两位小编的观点便能总结出本作的最大问题：过于简化的系统导致套路相对固定，缺乏变化的战斗令玩家产生重复疲劳感。

▲必杀技中穿插“撒必死”特写也是取自“《无限边境》系列”的优良传统。

总结

《跨界计划》诚然是承载了许多玩家期望的梦幻之作，但其在发售两周后就早早地跌出了销量排行榜前20位，纵使是在大幅值崩后，目前的成绩距离20万也有相当一段距离，与游戏中所包含的明星阵容完全不成比例。其实除了前文中小编所总结出的不足之处外，本作还有养成要素不足、重复可玩性欠佳等问题。虽然在当下的游戏市场，想要打造一款大受欢迎的原创作品确实不易，但把宝压在角色的人气上，却忽视了对核心系统的打磨无疑是舍本逐末。相比做了反面教材的《跨界计划》，同样是在10月11日发售，赢得口碑、销量双丰收的原创游戏《勇气原点 飞翔妖精》恰恰是正面的典范。



黄金眼评分 21

文 狼来了

刺客信条Ⅲ 自由使命

Assassin's Creed Ⅲ：Liberation

PSV

◆Ubisoft◆美版◆2012年10月30日

◆1人◆39.99美元◆无对应周边

游戏时间：40小时以上 | ACT | 动作

由保加利亚索非亚工作室全力打造的《刺客信条Ⅲ 自由使命》可以说是育碧在掌机平台上的一次尝试，尽管对于系列的核心铁杆来说本作有着诸多的不是，但全球五十六万份的总销量也算是对游戏本身的一种肯定。至于游戏素质如何，下面便让笔者从几个方面简单地回顾一下这款动作类大作吧。

画面&声音

如果只从贴图和建模的角度来看，本作可以说是PSV平台上的佼佼者，这得归功于与家用版《刺客信条Ⅲ》相同的开发引擎，游戏中玩家只要稍微调整视点将镜头拉近，主角艾芙琳脸上的表情便清晰可见，建筑物和地貌的细节都相当丰富，新奥尔良街道上的繁荣昌盛、沼泽湖面的寂静幽深以及奇琴伊察神秘的自然风景都会随着流程的推进而活灵活现地呈现给玩家，只不过上述的一切都建立在玩家不要"跑得太快"的前提下，因为只要镜头的晃动稍大，那么帧数不足的弊病就会立马显现出来，游戏的流畅感因此而有所下降，加上不时出现的贴图错误，让原本可圈可点的画面大打折扣，所幸制作组陆续推出了更新补丁，此举虽然不能完全解决掉帧的硬伤，但也在一定程度上降低了因贴图错误而出现BUG的几率。

与画面相比，音乐无疑是本作的亮点之一，游戏中的大部分场景都有专属的BGM且充分地烘托出场景应有的氛围，比较遗憾的是BGM的种类不多，此外读取速度偏慢也是为人诟病的地方，进入其他场景或是战斗开始一段时间后才能听到BGM的情况屡有发生。手感与音效密不可分，游戏在攀爬、翻墙等移动时手感还算不错，但是到了战斗部分就略微逊色，主要原因在于没能对所有的武器"一视同仁"，比如火枪在开枪和装填子弹时都有专属的音效，袖剑用于暗杀或砍杀敌人时也能听到撕裂敌人的声音，而拳头、鞭子等武器却没有这样的待遇，连同登山斧在内，三者在攻击命中敌人时的音效都显得疲软无力，且不说动作



幅度极大却几乎无声无息的鞭子，近距离冲突时的拳头和登山斧落到敌人身上时也无法体现出拳拳到肉或用力挥砍所应有的打击音效。



系统

系统方面可以简单地分为战斗和通常行动。先来说说战斗部分，由于本作与家用版同时发售，因此难免被玩家将两者拿来对比，假如玩过家用版再来接触本作，那么艾芙琳给人的感觉就是一个女性精简版的康纳，各种动作的既视感非常明显，游戏推出前官方曾宣称艾芙琳会有一套独特的动作，但是目前看起来大多数的打斗动作都弥漫着康纳的影子。另外敌人AI过低让玩家扮演艾芙琳时难以体验到作为刺客所强调的潜入以及隐密的重要性，除了个别被强制要求隐密完成的任务外，其余的都可以手持任何武器甚至赤手空拳在反击系统的配合下轻松地实现“屠城”，在这种前提下，玩家基本无需购买武器或是根据武器的特性来因地制宜，那么武器店中的商品就无疑成为了摆设，从另一个角度来看，也许这是官方为了不限制玩家使用的武器种类，或者说不强迫玩家为了完成任务去花时间刷装备而有意为之的设定吧。

行动方面，系列的招牌动作——高调行动状态，也就是自由奔跑得到了简化，在悬挂物与悬挂物之间的移动不再需要按跳跃键，只要推动左摇杆，角色就会往相应的方向跳跃，这样改动之后自由奔跑的节奏和流畅度得到明显的提高，但也提高了误操作的几率。剧情中艾芙琳拥有半法国、半非洲黑人的血统，根据这一设定而衍伸出来的变装系统是本作独有



的，贵妇、奴隶、刺客这三种身分下玩家可以作出的行动、装备的武器都各有不同，同样是刺杀目的，玩家既可以以贵妇身分悠然踱步到目标面前悄然无声地将其暗杀，也可以用奴隶或刺客的身分从高处一跃而下将目标砍杀，该设定让游戏的自由度大幅提升。

致命伤



本作的BUG实在是多得令人发指，让人不得不怀疑制作组是不是因为赶工而根本没有做DEBUG的工作，根据笔者的实际体验，一般连续进行游戏2～3个小时左右，系统就可能会出现错误强制中断游戏，没有保存的进度会丢失。除了强制中断游戏、前文提到的贴图错误外，其余的问题也多不胜数，最常见的就是被卡在墙角处无法移动，又或者是莫名其妙地“沉入”到场景的地下，不过两者都可以通过重启游戏、读取存档来解决。在所有的BUG当中，最致命的无疑就是“通关回到主菜单后无法读档继续游戏”以及“存档无故损坏”，前者可以通过通关后不退出游戏来避免，但假如玩家在不知道这一恶性BUG存在的情况下，那么十有八九会在通关后顺势存档并退回到主菜单看看是否追加了新要素，于是悲剧了。相比起前者，坏档可以发生在游戏进行中的任意时刻，就算从游戏开始到流程结束都没有遇到，玩家也无时无刻地活在存档损坏的阴影之下。好在制作组也就此情况作出了补救措施，数次补丁更新后坏档的情况得以缓解，各大论坛的“日经坏档怨妇帖”总算消停了下来。

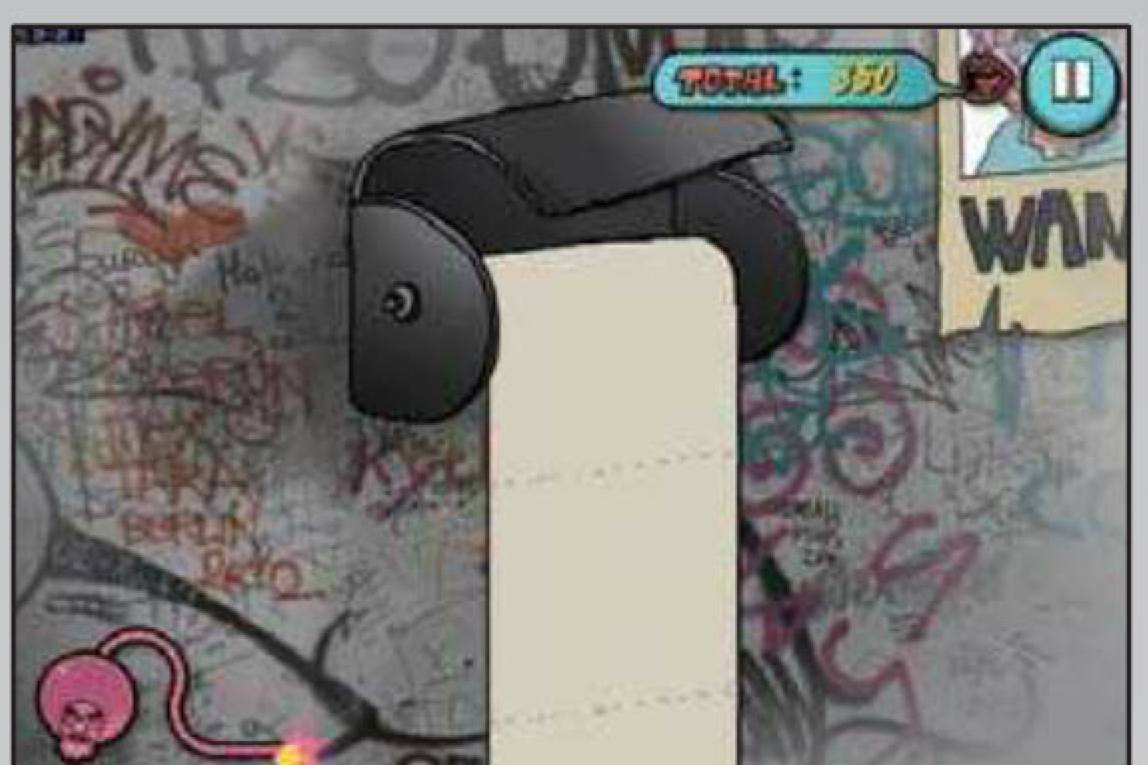
总结 抛开外传性质的剧情不谈，本作给人的感觉就像是一款精简版的《刺客信条Ⅲ》，游戏的整体素质只能算是中规中矩，虽然相比起家用版而言，掌机版的《自由使命》并不能算是原汁原味的《刺客信条》，但流畅的动作和较为丰富的要素足以让初次接触的玩家体验到系列的精髓。

便携领域

2013年才过了一个月不到，便携领域便风起云涌。苹果方面，新型号iPhone、廉价iPhone、新型号iPad和视网膜屏幕的iPad mini的传闻从未间断；而另一家便携设备巨头三星则打算全面开花，今年其产品线上使用5寸、6寸、7寸、8寸屏幕的便携设备将一个不缺；而曾经手机市场的王者Nokia也借着WP8系统的新机器重焕生机，据说应用该系统的平板电脑将在年内发布。2013年的便携领域值得关注。

情报室

翻版《瓦里奥制造》？《坏家伙》登陆iOS平台





《坏家伙》（Badass Free）是一款由VOX开发的益智休闲游戏。对于掌机玩家来说，看到本作的画面一定不会感到陌生，因为这不就是《瓦里奥制造》吗？没错，本作是一款从风格到玩法都和《瓦里奥制造》如出一辙的游戏。

游戏中收录了时下流行的休闲类游戏，然后集合起来，以每个5秒或者更短的时间为时限让玩家进行体验，主要体现的就是简单、快捷，轻松的玩法让人过目难忘。

在1月25日首发的版本中，制作者准备了超过100款小游戏，而且比起《瓦里奥制造》来说，本作收录的小游戏更加偏美式，相对来说尺度也更大，有一些甚至可以说是恶趣味。除此之外，官方还表示后续将会推出Android版，不过Android版目前还未确定上架日期。

《愤怒的小鸟 太空版》更新，再增30个新关卡



1月11日，《愤怒的小鸟 太空版》放出了最新版1.4.0的更新，更新后的游戏增加了名叫Pig Dipper的场景，该场景下共收录了30个新关卡，玩家要到一个遍布着水和水生生物的星系中冒险，并对抗这里乘着船的猪猪们。利用这些“水星球”的特

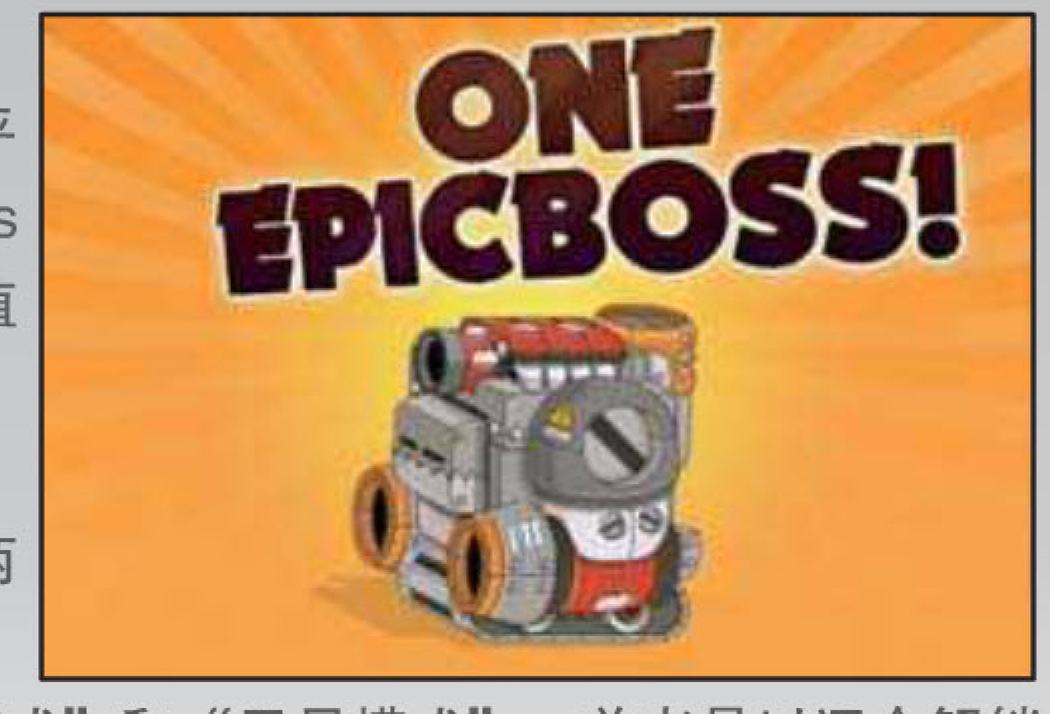
殊物理特性，可以玩到跟以前截然不同的发射方式来消灭坏猪猪们。

除了新关卡，新版本还加入了3种新道具，分别是大面积爆破的“Flock of Birds”、制造宇宙黑洞的“Space Egg”以及让坏猪猪们膨胀的“Pig Puffer”。

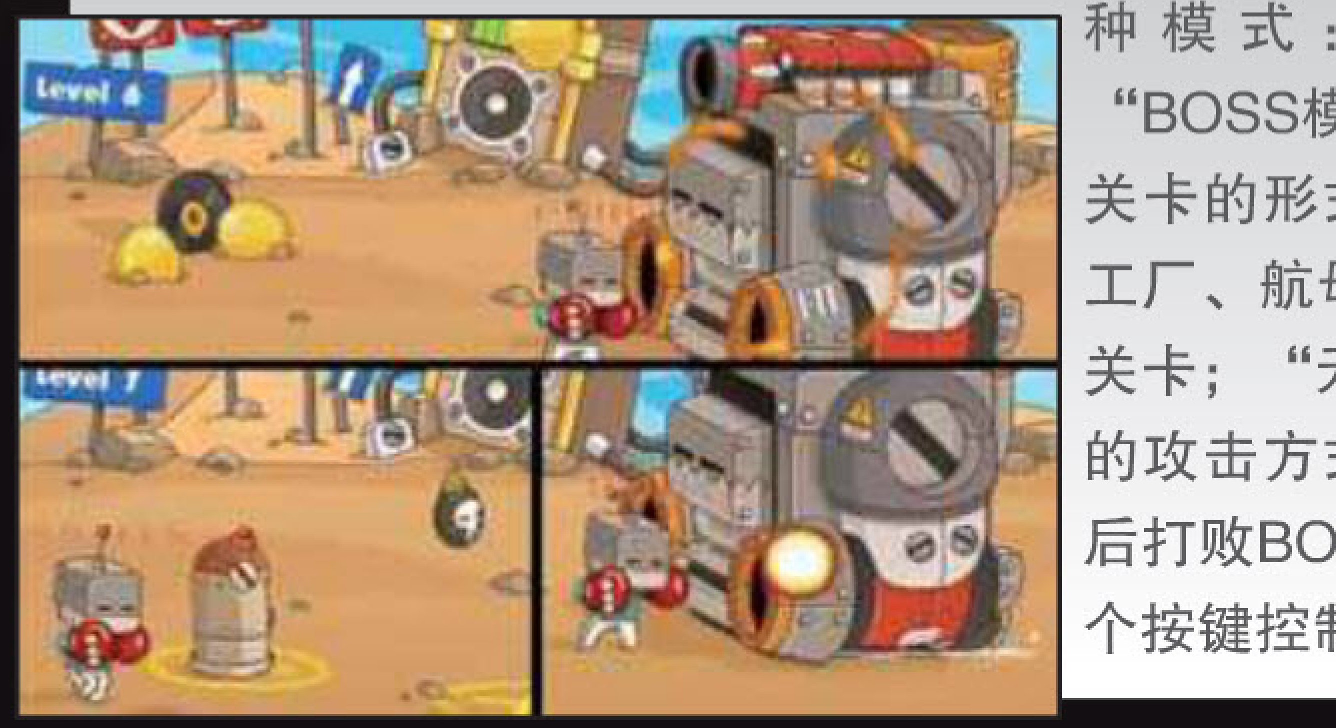


《无尽的BOSS战》2月亮相iOS平台

横版动作闯关游戏《无尽的BOSS战》（ENDLESS BOSS FIGHT）即将在2月登陆iOS平台。该游戏由意大利米兰工作室 White Milk Games独立开发，画面华丽、操作流畅，看起来是一款值得期待的原创游戏。



游戏描述主角的城市被邪恶的机器人占领，玩家将扮演主角拯救自己的国家。游戏提供了两种模式：“BOSS模式”和“无尽模式”。前者是以逐个解锁关卡的形式进行，有四大场景主题，分别为城市、工厂、航母和外星，总计24个常规关卡及4个BOSS关卡；“无尽模式”提供了四个主题场景，而BOSS的攻击方式是循环固定且有规律可循的，摸准规律后打败BOSS就很轻松了。游戏操作相对简单，由三个按键控制主角行动，值得动作游戏爱好者尝试。



三大厂商2013年开年力推三款新平板电脑

过去，除了苹果和它的iPad系列，其他厂商似乎都对平板电脑市场持谨慎态度，但是2013年刚刚过去一个月，就有三款全新的平板电脑引起了人们的注意，它们分别是曾经PC业霸主微软的Surface Pro、日系厂商代表的索尼的Sony Xperia Tablet Z和如今苹果的宿敌三星的Galaxy Note 8。


■Surface Pro

三台平板电脑中，最先开卖的是Surface Pro，作为Surface RT的升级版产品，Surface Pro最快将于2月9日起在美国和加拿大开卖，虽说和之前的计划相比略有一些推迟，但也已经是近在眼前了。售价方面，64GB版本开价899美元，128GB版本则是999美元。无论哪种版本都会附赠一支压力感应触控笔，至于Touch Cover和Type Cover专用保护套则要另外购买，售价分别为120美元和130美元。


■Xperia Tablet Z

接下来是索尼主打防尘、防水的新款平板电脑，这也是曾经一败涂地的索尼平板电脑Xperia Tablet S的后继机型，新一代的Xperia Tablet Z屏幕尺寸增加到了10.1寸，分辨率为1920×1200，采用高通1.5GHz APQ8064的四核处理器，2GB

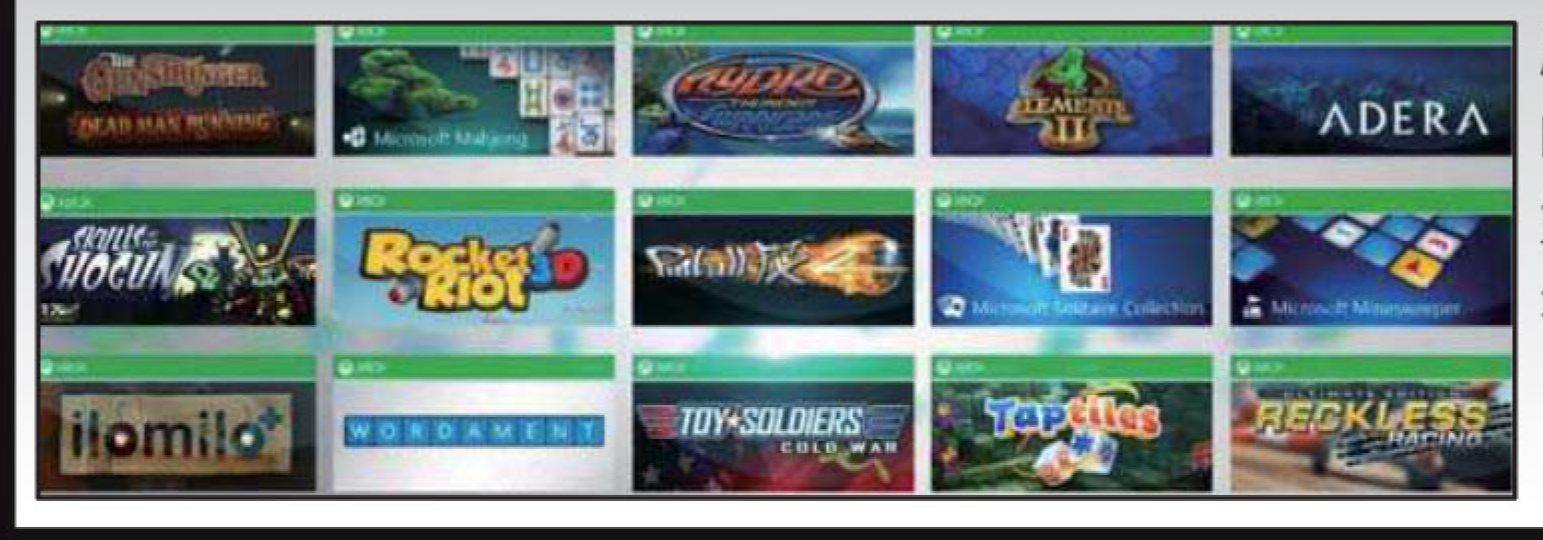
内存，预装Android 4.1系统。最令人惊艳的是，该机厚度仅为6.9mm，重量仅仅495克，是当前最薄最轻的10寸平板电脑。


■Galaxy Note 8

最后的Galaxy Note 8将于2月在西班牙巴塞罗那举行的MWC上正式亮相，该机预计将采用四核1.6GHz的Exynos处理器，并且还会配有一块分辨率为1280×800的8寸屏幕，分辨率和Galaxy Note 10.1一样，但因为屏幕变小而使得PPI更高。其实这台机器的挑战对象非常明显，那就是拥有7.9寸屏幕的苹果平板电脑iPad mini。

Microsoft Play——让玩家在Windows 8及RT上玩Xbox游戏

微软正式发布了Microsoft Play，这项服务是和英伟达（Nvidia）合作推出的，可以让Windows 8和Windows RT用户玩到Xbox游戏（确切讲，是Xbox Live Arcade游戏）。同时，玩家在进行中的多人对战进度、成绩排行榜等相关服务也会被保留，也就是说，微软正在慢慢打造一个融合了传统PC、平板电脑、智能手机以及游戏机在内的大型跨平台生态系统。这样一来必然增强用户的黏性，从而能让消费者获得跨设备的游戏体验，比如说，玩家在Xbox360上玩一了一会儿游戏，之后有事需要外出，可以在路上继续用Windows 8平板电脑接着玩。不过比较可惜的是，Microsoft Play游戏服务首批只对应15款游戏，但相信日后会有越来越多的游戏加入其中。



RIM触屏版黑莓10手机配置曝光，1月底面世



曾经美国智能手机市场的王者——黑莓，和诺基亚一起成为了iOS和Android系统的受害者。而如今，业绩跌到谷底的黑莓终于将开始最后一搏，全新的手机RIM 10即将于1月底和广大用户见面。而在此之前，美国科技网站获得了黑莓10手机的官方文档，其中曝光了黑莓10手机的具体参数。

“黑莓10 L系列”全触屏手机采用4.2英寸显示屏，分辨率为1280×768，并配备了2GB RAM、16GB内部存储容量和以及1800mAh的电池。此外，这款手机前置摄像头为200万像素，支持2倍数码变焦和720p视频拍摄，后置摄像头为500万像素，带有LED闪光灯，支持5倍数码变焦和1080p视频拍摄。

但是黑莓方面拒绝对这一泄露的文档置评，其发言人表示：“我们理解外界对黑莓10手机的关注。我们将于1月30日发布这一平台，在此之前不会对猜测置评。”RIM高管此前表示，黑莓10手机的硬件将能够匹敌竞争对手。不过近年来，各大手机厂商对处理器、内存和显示屏硬件性能的竞争正在加速。TechRadar报道称，“黑莓10 L系列”手机最初将提供4种型号，其中3款将支持4G LTE网络。黑莓将确定于1月底发布全触屏版和键盘版黑莓10手机，但触屏版将首先面市销售。

周边屋

USB插线板，再多便携设备也不怕

如今不管你是不是数码产品爱好者，手头都有很多便携设备，手机、掌机、平板电脑……这些东西直接导致电脑上USB口不够用的情况时常发生。于是，类似于插头插线板理念的这款“USB插线板”诞生了，来自香港的周边厂商Kopi，发布了一个可以利用计算机变压器电线输入的插线板，单一输入可以转换成8个USB电源，而且每个都可以输出2.4A的电流，这样一来每个都能直接为平板电脑充电。在插座的左上方可以看到切换键，可以切换为iPad用或Android设备用。这个插线板也可以作为USB hub使用，只要在右端接上USB线就可以和电脑联机传输数据。除此之外，厂商还推出了普通插座和USB混合的插线板，从而真正达到一边充电一边连接电脑的用途。





手势控制相机——Kamura

无印良品的产品一直强调简单和返璞归真的质感，所以来自伦敦的设计师Forrest Radford为无印良品设计了一款极简的手势控制的概念相机Kamura。

这个相机机身如火柴盒大小，分为两部分，相机主体还有U型的盒盖，并没有按钮。只要打开和关闭盒盖就可以开启和关闭相机。相机的镜头为800万像素，储存空间为4GB，内置了LED的闪光灯和锂电池。相机外部有一个mini USB接口用于数据传输，一个LCD显示屏和一个可旋转的开关。目前相机有黑白两色，外层的是由柔性的 ABS制成，内部的制作材料为聚碳酸酯。由于相机内还安装了传感器，所以全部控制和操作都由手指滑动完成。传感器还能够分辨方向，所以只有相机正面可以接受手势，不会有感应冲突的问题出现







SOSO地图



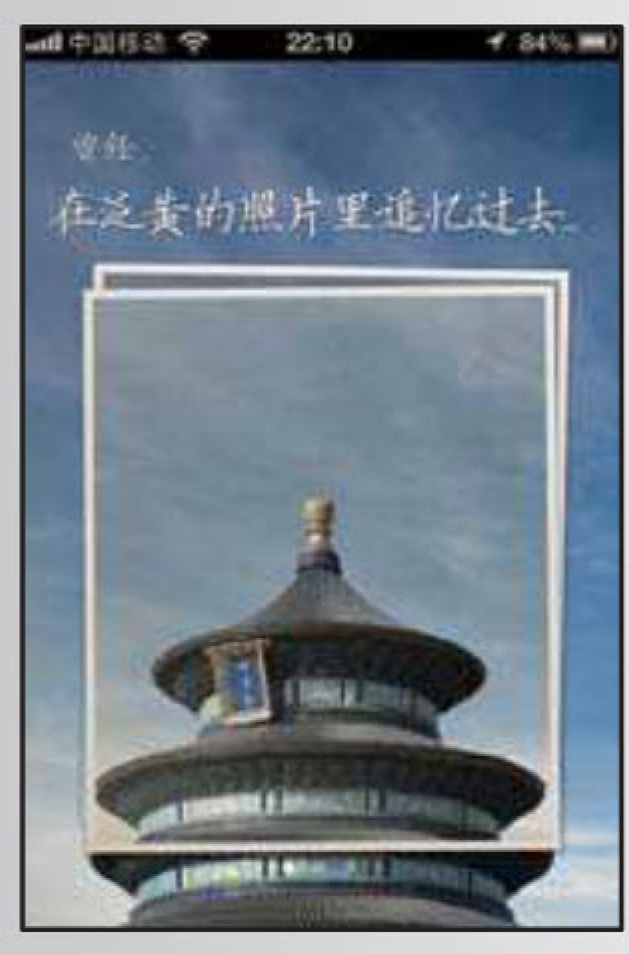
类型：地图	厂商：腾讯
价格：免费	版本：中文版

iOS Android

由于苹果自家的地图应用错漏百出，因而上辑曾为大家介绍了重新在App Store里单独上架的“Google地图”，不过遗憾的是，在中国内地，“Google地图”的街景功能无法正常使用，所以这次为大家介绍到的将是这款带有街景功能又可以在内地正常使用的“SOSO地图”。

腾讯发布的这款手机版街景地图覆盖iOS和Android两大移动平台，不过两者暂时都只有手机版，而没有适合高分辨率平板电脑的HD版。在最新的版本中，已经收录了北京、上海、广州、深圳、西安和拉萨六大城市的街景。而且因为是出自腾讯之手的作品，所以这款应用实现了和微信以及腾讯微博的连接，专门针对用户寻找具体地点的需求，对“分享”功能进行了重点设计，实现了一键分享街景图，未来此功能还会根据用户需求的变化做出针对性的开发。



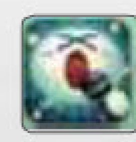




手机版“SOSO地图”中所有街景画面均为高清画质，用户可以点击前进或后退，任意切换浏览角度，iOS版更是可以通过晃动手机实现画面的切换。

iOS

Wehcat Voice



类型：辅助	厂商：腾讯
价格：免费	版本：英文版

“微信”如今已经是家喻户晓的手机用即时通讯产品，除了内地，不少港台地区的同胞甚至是国外的朋友也开始加入到了微信用户的行列。不过下面要介绍到的这款应用不是红透半边天的“微信”本身，而是一款iOS上的微信辅助应用——“Wechat Voice”，直译过来就是“微信之声”。这款应用的特殊之处在于，尽管出自腾讯之手，但是却没有进行任何高调的宣传，而是以一种近乎无人知晓的方式在App Store里发布，甚至目前版本只有英文界面，纸鸢我也是偶尔搜索腾讯产品的时候才发现的。

低调归低调，该应用本身非常有意思。它的功能很简单，就是允许用户录制一段60秒以内的声音，然后将之变换频率或者加入效果生成新的声音，从理念上说和《会说话的汤姆猫》如出一辙。但是比起《汤姆猫》，它提供了更多版本的声音转换效果，而且可以直接将转换后的声音直接保存在iPhone中或者发布在新浪微博上。当然了，其最大的亮点还是和“微信”的互动——将录制好的“变声录音”直接通过“微信”发送给朋友。此外在iOS版“微信”中更可以直接将该应用以插件的形式加入，随时在聊天过程中调用。







iOS
Android



真·三国无双 SLASH

真·三国无双 SLASH

■ Koei Tecmo Games ■ ACT+SLG ■ 免费 ■ 日文版

之前为大家介绍过智能手机上的《潜龙谍影》，现在《真·三国无双》也来了，而且也同样是免费的社交类游戏。

这款《真·三国无双 SLASH》由GREE公司代理发行，通过GREE这个游戏平台来实现社交功能。虽然同样是社交向的作品，但本作不是之前日厂爱用的卡片类型。而是借助iOS以及Android设备的触控操作特性，让玩家培养属于自己的武将以一统天下为目标而战。除了“《无双》系列”一贯的砍杀大片杂兵的“切菜”表演，还有武将与武将之间的无双战斗。游戏采用一惯的第三人称后视视角，滑动触屏进行攻击，点击屏幕进行移动。

基本上，本作实现了“《无双》系列”在家用机以及掌机上的大部分内容，而且通过打败敌人和完成战役目标，玩家的角色还可以获得各种时装，这对于收集控和外貌党来说是个巨大的福音，可以尽情欣赏自己的武将更换不同服装的样子。社交方面，玩家可以在游戏中任意组队作战，也可以向其他玩家发出挑战。







iOS

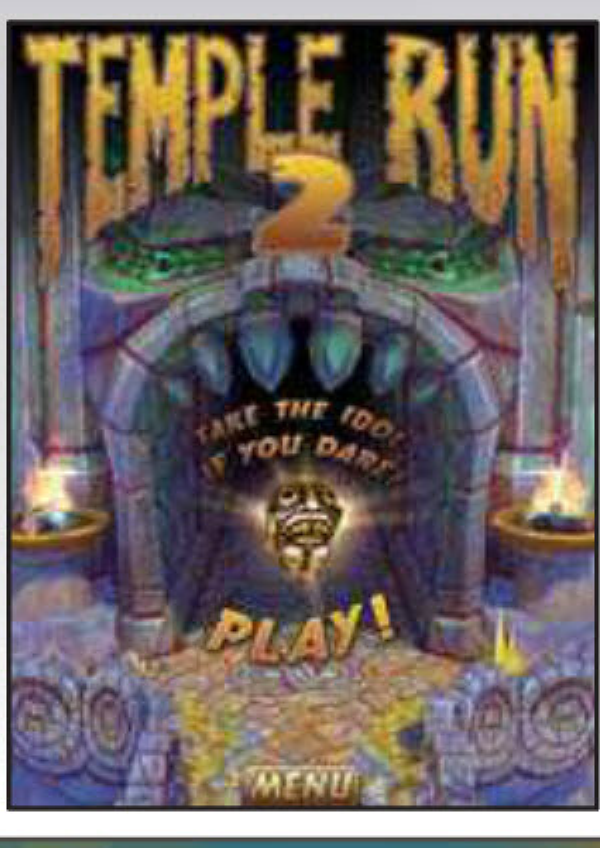
Temple Run 2

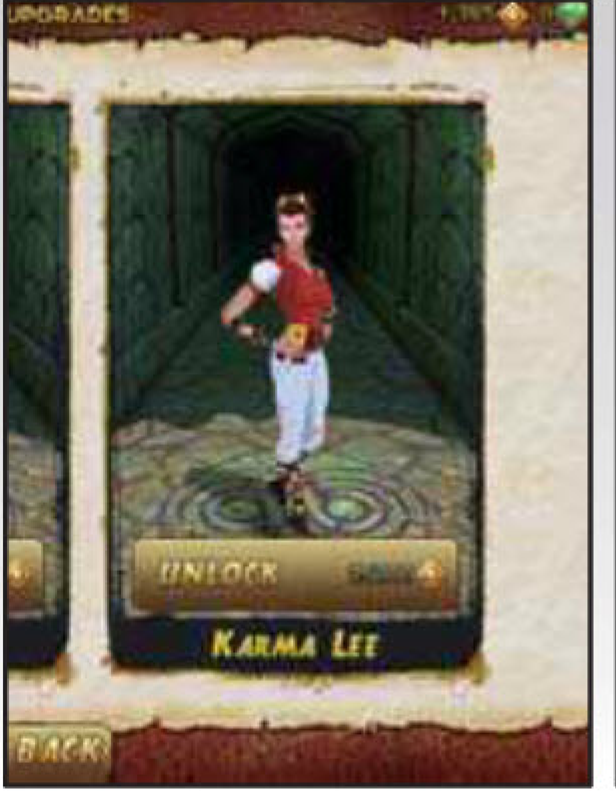
China Taxi

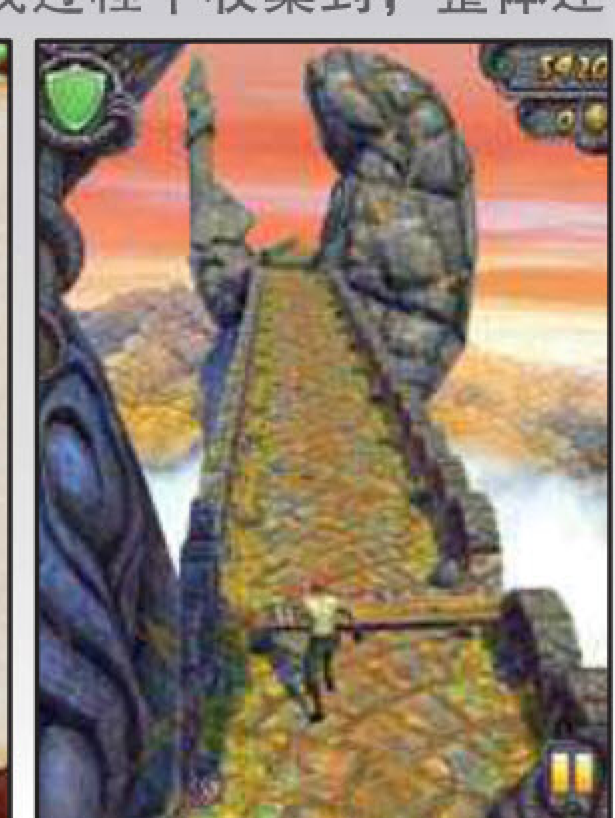
■ Imangi Studios ■ ACT ■ 免费 ■ 英文版

iOS平台几乎每年都有几款让人爱不释手的小游戏推出，去年的跑酷游戏《神庙逃亡》当属其一，这不，刚刚进入2013年，续作《神庙逃亡2》就发布了。比起前作，这款续作无论是画面细致程度还是场景丰富程度都有了显著提升。游戏的主要进化在于场景中道具的多样化和画面细节的提升上，而整体玩法则和前作毫无二致，同样的急速狂奔，同样的爽快手感，甚至同样是免费提供下载。

操作方面，“触控操作+重力感应”的模式依旧不变，左右晃动设备可以让主角在小路上左右移动，手指进行左右的滑动可以转弯，往上滑动则是进行跳跃，往下滑动则是进行俯身滑行，单击屏幕可以使用当前的角色能力，整体的操作简单易懂。另外，新加入的“复活绿宝石”可以让角色原地复活，除了直接花钱购买外，也可以在游戏过程中收集到，整体还算很厚道的。续作的其他变化主要来自游戏商店，除了升级道具、人物技能，本次还加入了新的角色，不过一开始这些角色都是被锁定的，需要慢慢解锁。







进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

新年伊始，日本的各大游戏厂商都还没有发力，不过看看2、3月那堪称"恐怖"的密集作品群，玩家们还是先掂量掂量自己的钱包吧！本辑专栏就用一点篇幅回顾总结一下2012年日服e商店中最受好评的十大下载游戏。

3D短波

1月9日 SOFTWARE

《电波人RPG2》大受好评后，制作人山名学通过《无意识通信日记》向体验了本作的玩家先后发送过两次日记，附赠了特别设计的电波人主题信纸。第三弹的日记同样带有精美的信纸，而当天该作的Facebook上还公布了一位特殊的电波人——任天堂的现任社长岩田聪。感兴趣的玩家就赶紧扫描一下QR码，让盐田社长为你冲锋陷阵吧！



▲岩田聪的电波人形象以及对应QR码。

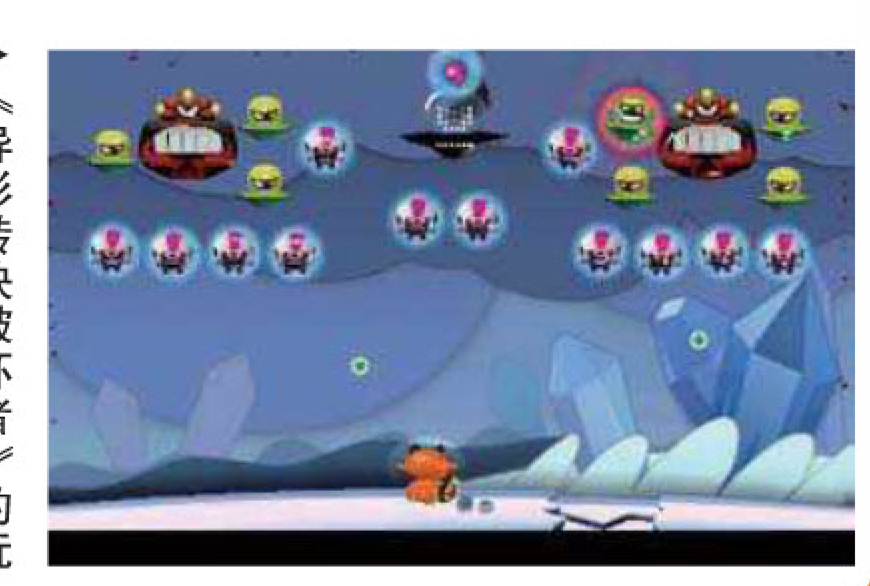
1月11日 GAME

《我是航空管制官 机场英雄3D 成田 with ANA》的官方网站公布了3个QR码，用摄像头扫描后就可以玩到3个追加关卡，有购买本作的玩家不妨登录网址http://www.sonicpowered.co.jp/bokukan/3ds/rjaa/camera.html进行查看。提醒一下想保存这些QR关卡需要消耗游戏中的硬币500枚，硬币可以通过完成关卡或邂逅通信得到。



1月23日 GAME

任天堂e商店日服更新了两款游戏，一款是已于去年8月底在美服先行登陆的下载游戏《极速隧道3D》，另一款为FC模拟游戏《热血新纪录》。美服则于次日追加了一款原创下载游戏《小魔怪 异形砖块破坏者》。



▶《异形砖块破坏者》的玩法，其实就是玩家们熟悉的『打砖块』，不过要素更加丰富。



2012年度最受好评的十大3DS下载游戏

日服

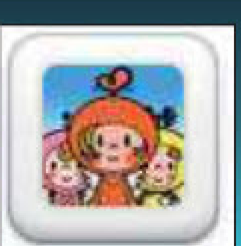






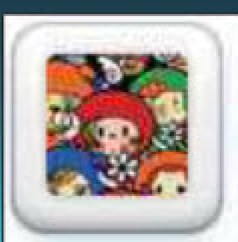
本次评选完全根据e商店日服的玩家投票（截止至1月22日），5分为满分。由于评选的目标是3DS下载游戏，因此模拟器游戏、“3D经典系列”以及《口袋妖怪 全国图鉴 专业版》等工具类软件就不在其中了，而且必须是投票至少过千的人气作品才会入选。下面就一起来看看这十款游戏。

NO.1 电波人RPG2



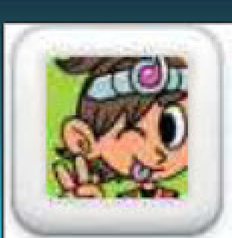
平均分	4.78/5
总票数	10615
5星率	87%

NO.2 电波人RPG



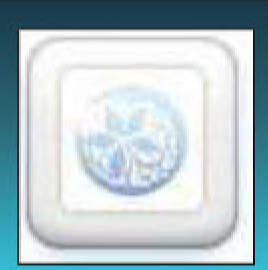
平均分	4.68/5
总票数	24225
5星率	80%

NO.3 节奏猎人 和声骑士



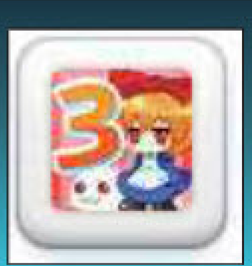
平均分	4.63/5
总票数	3512
5星率	76%

NO.4 真实回忆 记忆碎片



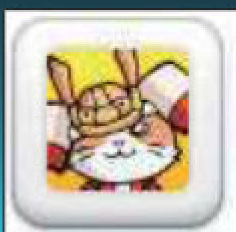
平均分	4.63/5
总票数	1831
5星率	77%

NO.5 拉比×拉比 插曲3



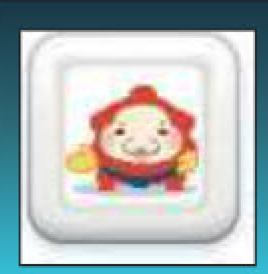
平均分	4.62/5
总票数	1664
5星率	75%

NO.6 一骑当千



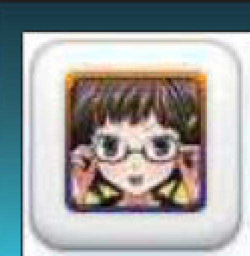
平均分	4.54/5
总票数	1560
5星率	71%

NO.7 拉与落



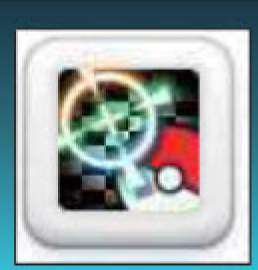
平均分	4.52/5
总票数	2201
5星率	70%

NO.8 逃脱冒险 旧校舍的少女



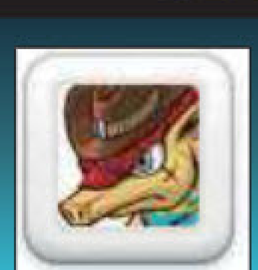
平均分	4.47/5
总票数	18166
5星率	67%

NO.9 口袋妖怪 AR搜寻者



平均分	4.45/5
总票数	1831
5星率	77%

NO.10 西部旋转侠



平均分	4.27/5
总票数	6096
5星率	63%

两款《电波人》分别夺下前两名足见该作的出色之处，其中又以大幅强化和完善的2代更为优秀，强烈推荐给还没有尝试过的玩家。《节奏猎人》、《拉与落》等有任天堂亲自把关的游戏素质自然有所保证，而《逃脱冒险》、《一骑当千》等第三方作品也纷纷上榜，各种游戏类型百花齐放让人对2013年的3DS作品有了更多的期待。



PSV版的《梦幻之星在线2》的内测限定了人数和条件，没有拿到内测码的人只能各种羡慕妒忌恨。从游戏目前的表现来看相当值得期待，大家一起等待2月28日的到来吧。下面先由小编酷洛洛带来他的内测版体验报告。

《梦幻之星在线2》封测体验报告

PRG	角色扮演・科幻	PSV
梦幻之星在线 2		
ファンタシ－スタ－オンライン 2		
SEGA	日版	预定2013年2月28日
多人	免费	对应在线游戏

2013年1月15日，SEGA正式开始PSV版《梦幻之星在线2》的封闭β测试，之前通过抽选活动得到下载码的同学，均可以在PSN上下载这次封测的客户端进行测试。而小编酷洛洛就是其中获得资格的一人，因此在本次PSV总部中，酷洛洛会为大家讲述一下本次封测的感受。

1.和PC版几乎相同游戏体验

本作的最大亮点，就是游戏正式运营时和PC版数据互通，玩家可以平时在家中使用PC版、出外使用PSV版，而PSV版的玩家同样可以和PC版一同战斗。因此在游戏内容上，PSV版和PC版理应保持一致，在这次封测体验中也正好印证了这一点：除了一些操作和界面的区别，PSV版和PC版是完全没有区别的，例如图中小编同样可以像PC版一样，使用那强大的角色创建系统建立属于自己的角色。看来小编距离躺在床上打网游的梦想又接近一步了（笑）。



▲小编建女角色都是为了服务大家而已（扭头）。

◀喜闻乐见的集体跳舞景象，而且还是穿着吉祥物“拉比鸟”的服装，PSV版同样可以体验。

2.对国内网络支持不好

其实这个问题在PC版上一直都有，主要体现在直连进入游戏的网络不稳定，早上下午还好说，这段时间问题并不大，但到了晚上，由于服务器比较拥挤，国内网络直连游戏会出现较为严重的网络延迟，运气不好还可能会出现“NO.630”的网络错误提示，这时玩家只能重新登录了。要解决这个问题，最根本的办法还是使用VPN登录游戏，使用日本IP作为代理登录游戏，可以大幅提升游戏的流畅度，玩家可以参考后面的VPN代理教程，这里就不详述了。游戏2月28日正式运营时推荐做好直连和VPN的两手准备，可以让玩家进入《PSO2》再无障碍。



▲看网络卡不卡，验证方法有几种，例如看攻击敌人后伤害数字能否及时出现，破坏箱子后物品能否快速掉落、能否迅速捡起来等。

3.PSV版画面和PC版最低配相当，但很流畅



▲其实，截图比实际画面要少点锯齿。

之前已经有消息称，为了照顾PSV版，PC版更换了一套画面引擎，另外为了让玩家在12人战斗区域更为流畅，PSV版会在PC版画面基础上有所劣化。而这次测试中结果也不出所料，相对于PC版，PSV版的画面效果的确有所下降，例如角色建模会比较粗糙，角色踏过会面不会有水滴的溅射效果，以及一些环境渲染会没有。不过和PC版最低配还是可以比较一下的，至少在水面渲染上PSV版比起PC版最低配效果会更好。所以PSV版画面也不是一无是处。另外小编在封测期间也体验过12人BOSS战，表现非常流畅，感觉相当好。至于正式运营时画面效果能否提升，小编觉得这次劣化是为了让游戏更加流畅，如果正式版调高回来，只会让之前的工作白费，因此可能性不大呀。



▲在大厅时画面锯齿还是挺严重的

总结：其实除了网络的不可抗力问题外，封测期间给小编的感觉还是相当满意的，封测的服务器虽然与正式服务器分开，但遇上紧急任务等情况，依然人满为患，不过在PSV上表现依然十分好，游戏优化做得相当不错，大家可以期待2月28日的来临，一起来探索《PSO2》这个新世界吧（其实现在大可以用PC版玩这些，反正账号一样的）。



PSV新自制系统ARK出现

一提到PSV的自制系统，我们一定会想到TN系列，从最早的TN-A到现在的TN-C，大家一定都对它顶礼膜拜——能运行PSP ISO，能运行自制程序……不过最近有一个新的自制系统面世——ARK。ARK不仅能实现以上功能，还能运行PS1游戏，这一点目前非TN-C所能及，不过遗憾的是，ARK运行PS游戏不支持声音（汗）。其实该自制系统依然来自于Wololo，与TN系列一样属于eCFW。进入的方法与TN-C一样，通过《UNO》2.0～2.02固件的漏洞进入，感兴趣的玩家可以试试。



▲ARK的主菜单。

《灵魂献祭》体验版实体卡带免费配送

《灵魂献祭》在去年12月20日放出了试玩版的下载后获得了大量玩家的追捧，也许是想进一步扩大游戏的影响力，SCE现又推出试玩版的实体版卡带，自1月23日开始在日本部分游戏店提供，只要购买PSV主机就可以免费获得这个特制的卡带。卡带中不仅包括有《灵魂献祭》试玩版游戏，还包括《大众高尔夫6》、《未知海域 黄金深渊》、《重力异想世界》的宣传动画。说起来这卡带有机会入手的话作为收藏倒也不错。



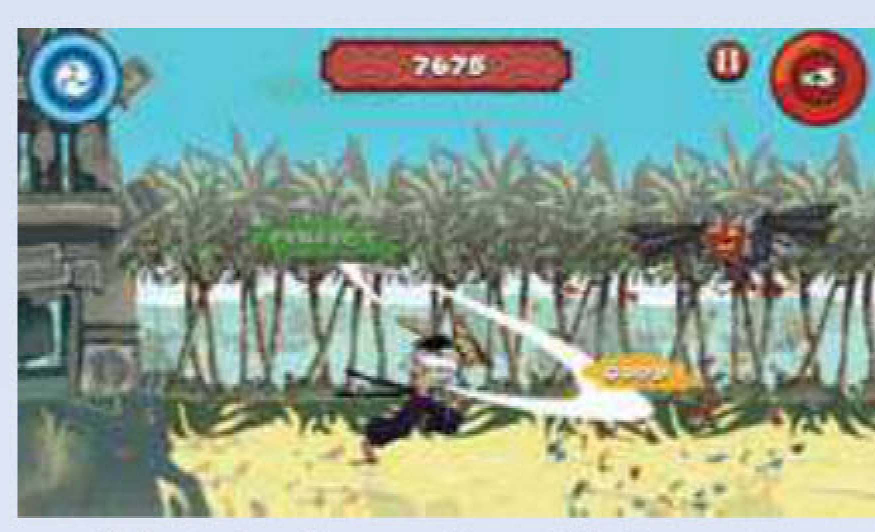
PSM游戏大优惠，一周一款免费

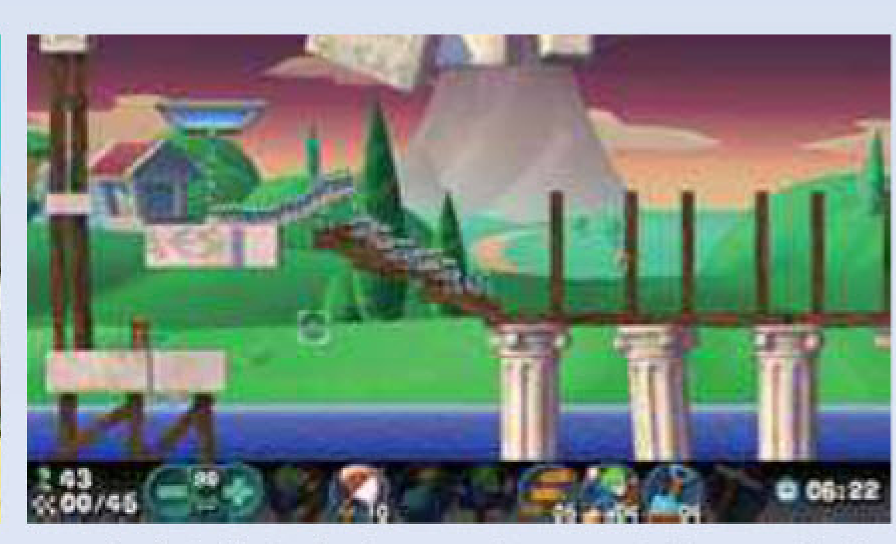
为了庆祝新年的到来，索尼针对PSM开展了一项优惠活动——从1月16日开始连续6周，每周提供一款免费游戏。

PSM（PlayStation Mobile）是索尼针对移动设备推出的游戏平台，不光支持PSV，还支持安卓手机以及平板电脑，也就是说玩家用安卓手机或者平板登录PSM也能享受到这些免费午餐。（192辑曾介绍过手机使用PSM的方法）

日服PSM首款免费游戏是《节奏武士》（Samura Beatdown），是一款带有和风气息的跑酷游戏，原价100日元，免费期为1月16日～1月22日；第二周提供的是一款益智游戏《小旅鼠》（Lemmings），容量高达132M，小编特意试玩了一下，游戏的玩法有点类似《马里奥对大金刚》，玩家要利用炸弹、降落伞、铁锹等各种道具让众多的小旅鼠安全抵达终点，游戏的关卡数超过150关，画面效果不错，作为免费游戏来说绝对超值了。游戏免费期是1月22日～1月28日，要下载的玩家可要抓紧了。

美服与欧服同样也在开展这项免费活动，每周免费的游戏与日服略有不同，感兴趣的玩家可以自行查看。


▲《节奏武士》是一款跑酷游戏，玩家要不断挥刀击倒沿路的敌人。


▲在《小旅鼠》中，玩家要灵活使用下方的道具帮助小旅鼠们到达终点。

2.05固件升级开始，封堵《UNO》漏洞



1月24日，PSV的2.05固件升级开始提供，本次升级属于强制性升级，也就是说不升级的话就无法访问PSN，而官方给出的更新说明只有一条——提高系统稳定性。很快Wololo博客放出声明，2.05升级已经封堵了《UNO》漏洞，如果想继续玩自制系统，那就保留2.02不要升级，但是这样的代价就是，你的PSV不能访问PSN，玩家自行选择吧。

PS Plus免费游戏更新，日服开始给力

1月16日，PSN各个服务器开始更新PS+的内容，其中日服的更新值得关注，一下子增加了4款免费PSV游戏，其中不乏《真・三国无双 NEXT》、《极限脱出ADV 善人死亡》这样的一线作品。之前的两个月日服PS+表现一直“疲软”，每月只有一款免费PSV游戏，对比美服、欧服动辄四五款的大作群尽显小气本色，好在本月终于开始厚道，日服玩家们应该不用再骂“坑爹”了。港服对比上个月新增了《荒野老城》和《飞天小仓鼠》两款PSV新作，尤其是前者还是很值得一玩的游戏。值得一提的是，欧服的PS+官方名单中出现有PSV版《真人快打》的名字，但目前仍显示为原价34.99欧元，不知道是不是会在之后的某个时间更新为免费，感兴趣的玩家可以随时关注。



▲港服的免费游戏也还不错。

▲日服免费游戏终于开始厚道了。

这里要顺带提醒一下玩家，购买PS+会员后，快到期了如果不想继续付费，一定记得要关闭PS+的自动更新，否则系统可是会自动续费的。

1月PS+免费游戏一览

（注：以下只列出PSV、PSP、PS游戏，因免费游戏可能会更新，名单只做参考）

美服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush
PSV	反重力赛车2048	WipeEout 2048
PSV	荒野老城	Retro City Rampage
PSV	时空电球	Chronovolt
PSP	最终幻想战略版 狮子战争	FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

港服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	未知海域 黄金深渊（中文版）	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	13号小队	Unit13
PSV	飞天小仓鼠	Flying Hamstar
PSV	太阳花	Sunflowers
PSV	荒野老城	Retro City Rampage
PS	铁拳2	Tekken 2
PS	格斗之王 98	THE KING OF FIGHTERS'98

日服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT
PSV	极限脱出ADV 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス
PSV	AR巧乐战车 朋友战车队	AR COMBAT DigiQ ともだち战车队
PSV	nicoli的谜题V数独	ニコリのパズルV 数独
PSP	小小大赛车 无限赛车王国 携带版	ModNation 无限のカート王国 ポータブル
PSP	疯狂出租车 双重打击	クレイジータクシー ダブルパンチ
PSP	捉猴啦 比波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记
PSP	影响力解谜	INFLUENCE

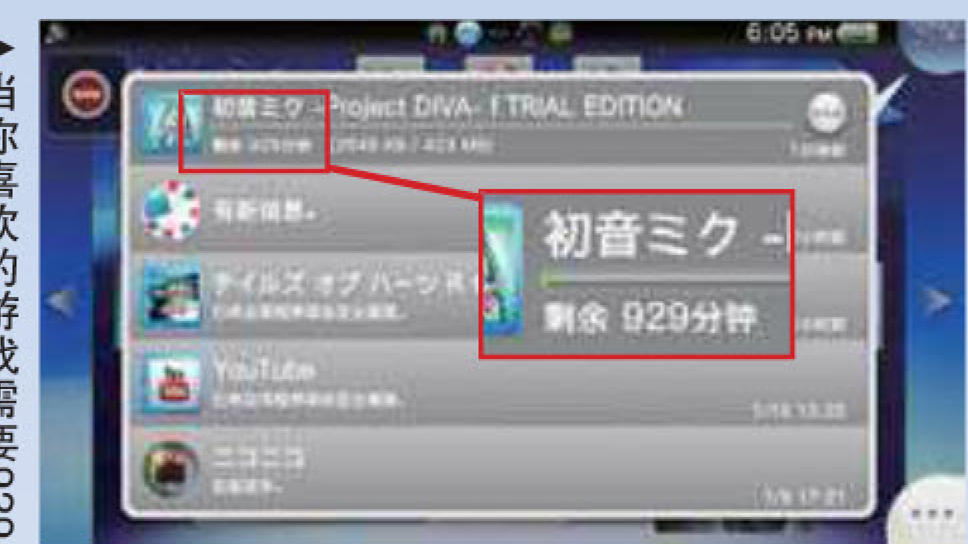
欧服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	涂鸦小子	Jet Set Radio
PSV	未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush
PSV	街机弹珠台	Pinball Arcade
PSV	广阔天空 无限	Big Sky Infinity

PSN下载提速软件

——PSX Download Helper

在PSN上看到喜爱的游戏出了，立刻点击下载，但是当看到以“百”为单位甚至以“千”为单位的剩余时间时，你是不是有种要杀人的冲动？心里怒骂：“拜托！我这可是20兆光纤啊！”相信这段血泪史很多PSV玩家都会有，但你只能无助地如热锅上的蚂蚁般等待着那几百分钟慢慢跳动，花上一天时间让进度条缓慢地走完，期间还会如强迫症患者一样不断重复做一件事——每隔几分钟打开一下PSV屏幕看看剩余时间还有多少……



▶当你喜欢的游戏需要929分钟才能下载完，你会不会抓狂？

好吧，如果大家知道这世上还有一种能够给PSN的下载提速的软件的话，相信就不会再被这痛苦的事情所折磨了，这类软件其实早在PS3时期就有出现，因为使用原理也是一样，很多也适用于PSV。这些软件的原理简单来说就是利用PSV连接电脑，然后通过电脑来加速下载，因为使用PSV访问PSN的速度相对来说比PC要慢，经过这类软件的加速，下载速度可以提高数倍之多。

在《PSV专辑4》上LIKY曾给大家介绍过两款PSN提速软件——“PS3 Proxy Server”和“PSN DM”，今天在这里则要为大家介绍另外一款类似的软件——“PSX Download Helper”（以下简称PSX DH），相对于前两款，PSX DH界面更加清爽，而且功能也更加强大，不仅集合了前两者之长，还加入了离线加速和无线AP模式等新功能，而且由于软件开发者是国人，所以使用习惯也更加适合国内玩家。软件完全免费，所以强烈推荐给广大PSV玩家。

必备的网络环境

使用PSX DH这类软件必须具备一定的网络环境，首先要有一台电脑，另外还要有一台无线路由器（也可用支持AP功能的无线网卡代替），然后电脑、PSV都通过路由器上网，IP处于同一网段内（如电脑IP地址为192.168.1.5，PSV的IP为192.168.1.6）。

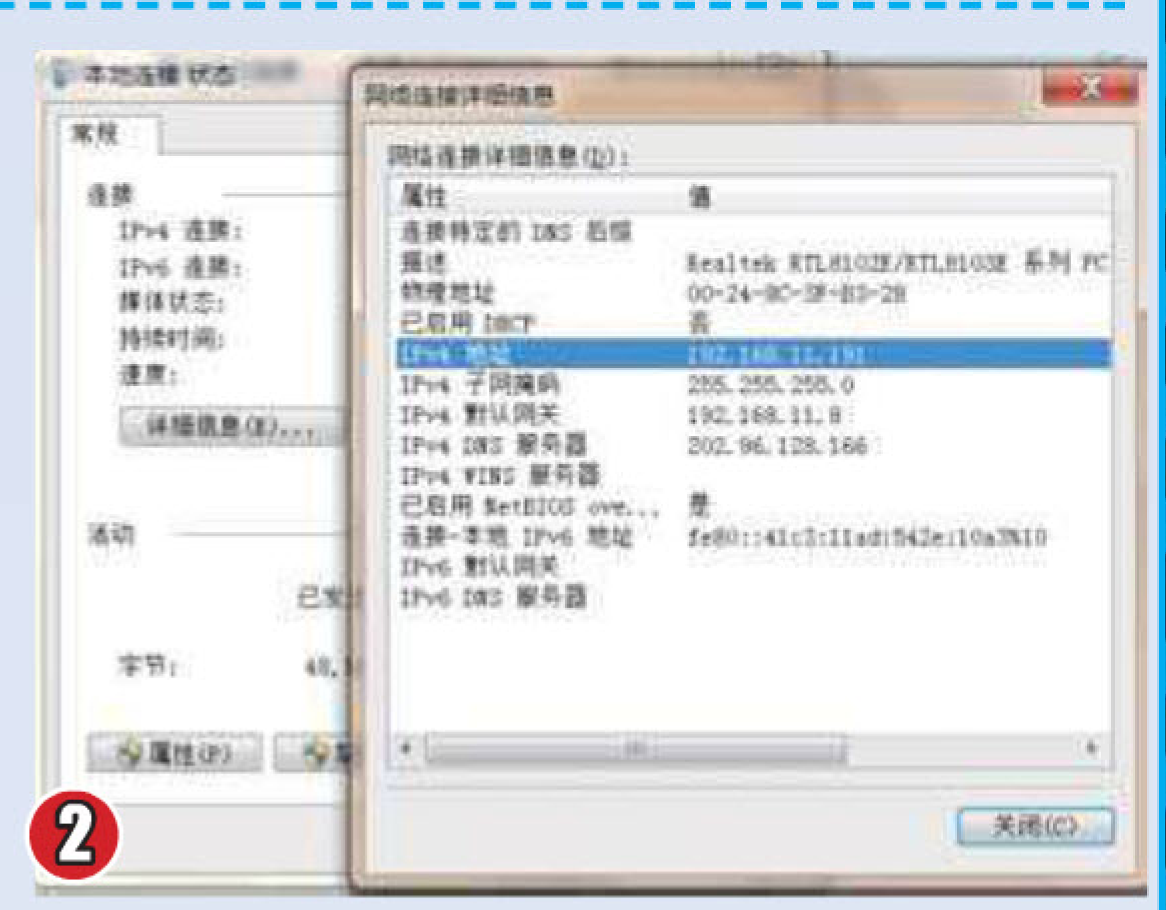
关于PSX DH

PSX DH是一款可以用来加速PSV从PSN商店下载游戏的软件，软件提供了多种解决方案来解决玩家无法更新系统和下载游戏速度太慢的问题，你可以选择“本地加速”模式，用软件截取到更新文件或者游戏的下载地址，然后用迅雷或者QQ旋风等下载工具下载到本地，然后回传到PSV；也可以使用“PC代理模式”和“离线加速”模式直接从PSV上高速下载游戏和更新。该软件不仅支持PSV，还支持PS3、Wii等。

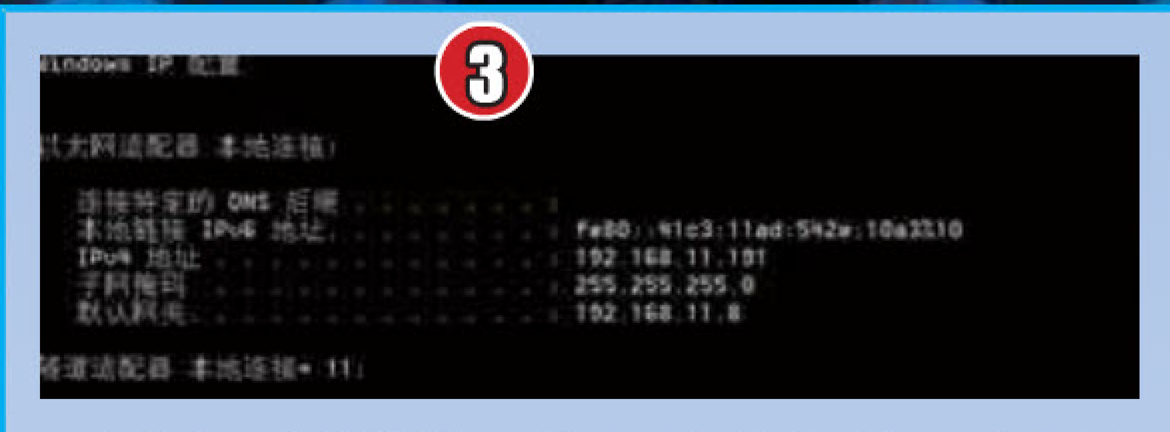
PSX DH使用教程



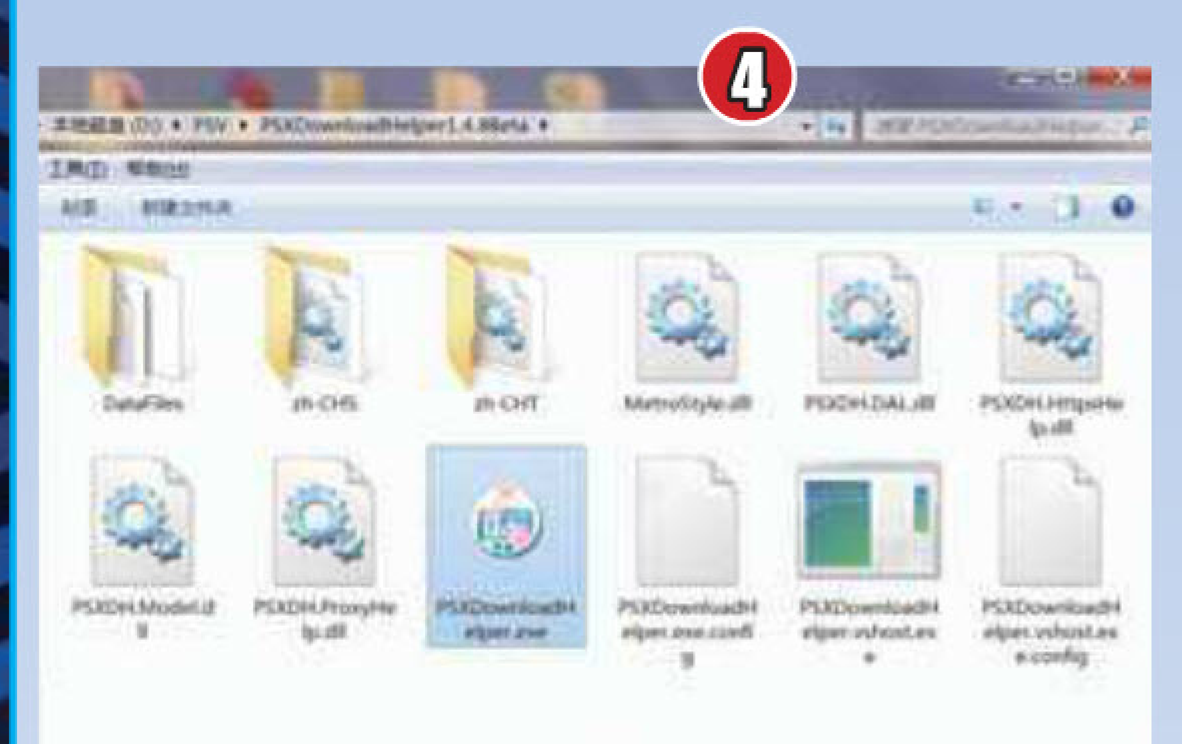
▲在PSN上选择要下载的内容，这里以《心灵传说R》试玩版为例，文件大小为322M，点击下载后可以看到，以小编的网络环境，正常下载需要34分钟左右，此时先选择暂停下载，然后开始下面的操作。



▲查看一下自己电脑的IP地址，以Win7为例，可以通过“控制面板”–“网络和共享中心”中，点击“本地连接”，然后点击“详细信息”查看到，“IPv4地址”一栏的便是，比如这里是“192.168.11.191”。



▲如果有一定电脑常识，也可以直接运行“CMD”打开命令行，然后运行“ipconfig”获得IP地址。



▲将“PSX DH”文件解压缩后，运行PSXDownloadHelper.exe程序。



▲出现在登录界面后，“IP地址”一栏填入自己电脑的IP地址，比如这里是“192.168.11.191”，然后勾选“本地加速”，连接模式选择默认，之后点击右边的“启动服务”。

▲接下来设置PSV的网络，选择“设定”－“网络”－“Wi-Fi设定”。

▲找到自己连接的无线网络，然后点击右边的箭头标志，选择最下方的“详细设定”。



▲在“Proxy服务器”一栏中选择“使用”，然后“地址”填入电脑的IP地址，比如这里是“192.168.11.191”，“端口”填入“8080”，然后点击右下角的“OK”按钮。



▲然后回到PSV的下载窗口，点击继续下载，可以看到现在剩余时间已经变为10分钟了，从34分钟缩短到10分钟，加速效果明显。

本地加速模式

——用第三方工具下载

以上就是利用“PC代理模式”来给PSV直接加速的例子，简单直接，如果你嫌速度还不够快，我们可以试试“本地加速模式”，该模式可以用第三方下载工具将游戏先下载到到电脑上，然后再传输回PSV，在下载一些容量较大的游戏时效果会更好。



▲继续以刚才《心灵传说R》试玩版为例子，前面步骤完全一样，当进行到第9步时，电脑上的PSX DH程序窗口会立刻出现一个正在下载的文件，它就是我们要下载的322M的《心灵传说R》试玩版。在“PSN”一栏显示的就是该文件的真实下载地址。



▲我们可以先暂停PSV端下载，将该地址复制出来，然后我们就可以用迅雷之类的第三方下载工具来下载了。


▲文件下载完成后，回到软件主界面，在“本地”一栏填入文件的路径地址。



▲再次回到PSV端，选择继续下载（文件会从头开始下），剩余时间只要5～7分钟左右。（其实此时PSV是直接从电脑端下载文件，相当于是通过Wi-Fi传输文件，速度大约在1M/s左右）

无线AP模式

无线AP模式是PSX DH的一个附加功能，使用该模式时，从电脑传输游戏到PSV端时速度要比使用路由器时快2倍左右，平均速度能达到3～4M/s的水平，不过要注意的是，使用该模式的前提是你要有一个支持AP功能的无线网卡，并且电脑系统必须是Win7或Win8（XP以下不支持开启网卡AP功能）。



电脑开启网卡AP功能

电脑上以管理员模式运行CMD进入命令提示行，输入

netsh wlan set hostednetwork mode=allow ssid=MyAp key=12345678

其中“ssid”广播名字，可以自由设定，这里例子是“MyAp”；“key”是密码，自由设定，至少8位。

之后输入：

netsh wlan start hostednetwork

如果网卡支持AP功能，电脑会提示“已启动承载网络”，如果不支持则显示无法启动（现在大部分笔记本电脑的无线网卡都支持AP功能，部分老的无线网卡可能不支持）。启动了网卡的AP功能后，在PSX DH登录界面点击无线的图标，便能使用了PSX DH的无线AP模式了

▲如果网卡支持AP功能，电脑会提示“已启动承载网络”。

离线加速

除了以上的功能，PSX DH还有一个卖点是支持离线加速，也就是支持QQ离线和迅雷离线，在电脑上用过离线加速的玩家应该知道这种下载模式的超快速度，利用PSX DH也可以让PSV达到这样的急速下载，不过其设置方法较为复杂，限于篇幅，这里就不详细介绍，感兴趣的玩家可以自行学习，软件的作者也给出了较为详细的图文教程。


▲离线加速的设置较为复杂，点击右上角的“离线使用帮助”可以查看官方图文教程。

“注意”

PSX DH的运行需要“.NET Framework 4.0”，Win7 sp1和Win8已经自带，如果没有的话去微软官方下载安装；PSX DX截稿前的最新版本为1.6，下载地址：http://pan.baidu.com/share/link?shareid=226045&uk=3877818619

让联机再也不卡

——PSV使用VPN联网教程

PSV上有不少上网联机的游戏，由于游戏的服务器基本都在国外，所以国内玩家上网联机时经常会遇到卡顿的情况，严重影响联机的游戏体验。那这种问题能否像之前介绍的PSN下载提速的方式来进行加速呢？当然是可以的，不过这里我们就要用到VPN了。

相信不少熟悉电脑的玩家对VPN不会陌生，VPN是虚拟专用网络（Virtual Private Network）的简称，指的是在公用网络上建立专用网络的技术，我们不用深究它的原理或技术，只用知道它能实现的一个功能——加速访问国外网站，这一点对PSV的联机能起到立竿见影的效果。那么PSV该如何使用VPN呢，接下来就为大家详细解说。



▲VPN不光能让PSV联机不卡，还能让PSV看Youtube哦。

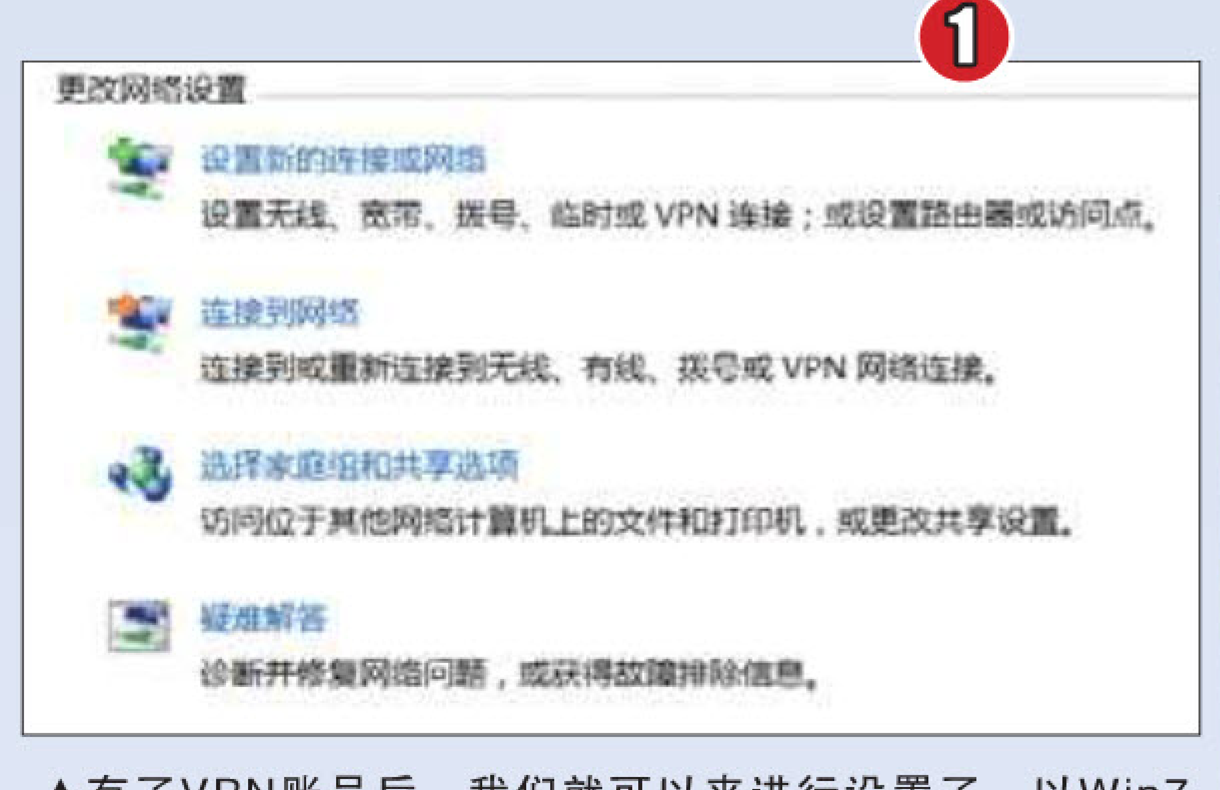
必备的网络环境

由于PSV不能够直接设置VPN，所以还是要通过电脑进行代理来实现，需要的网络环境还是与之前的一样：电脑、路由器（或带AP功能的无线网卡）、PSV，然后电脑、PSV都通过路由器上网，IP处于同一网段内。

如何得到VPN？

网络上有很多免费VPN，只要以“免费VPN”为关键字搜索一下应该能找到很多，一般注册他们的会员后就能得到一个账号和密码，同时得到一个服务器地址，之后在电脑上输入这些资料然后设置一番就可以用了。但是，免费的午餐不是那么好吃的，绝大部分的免费VPN账号都不是很靠谱，比如限制流量、限制速度甚至线路根本没法连通等，所以很多玩家都会选择收费版本，相对而言要稳定很多，淘宝上也有不少VPN卖家，大家可以比较选择。

VPN电脑端设置



▲有了VPN账号后，我们就可以来进行设置了。以Win7为例，顺序进入“开始”－“控制面板”－“网络和共享中心”，选择第一项“设置新的连接或网络”。



▲选择“连接到工作区”（注意下方有VPN字样的），然后点下一步。

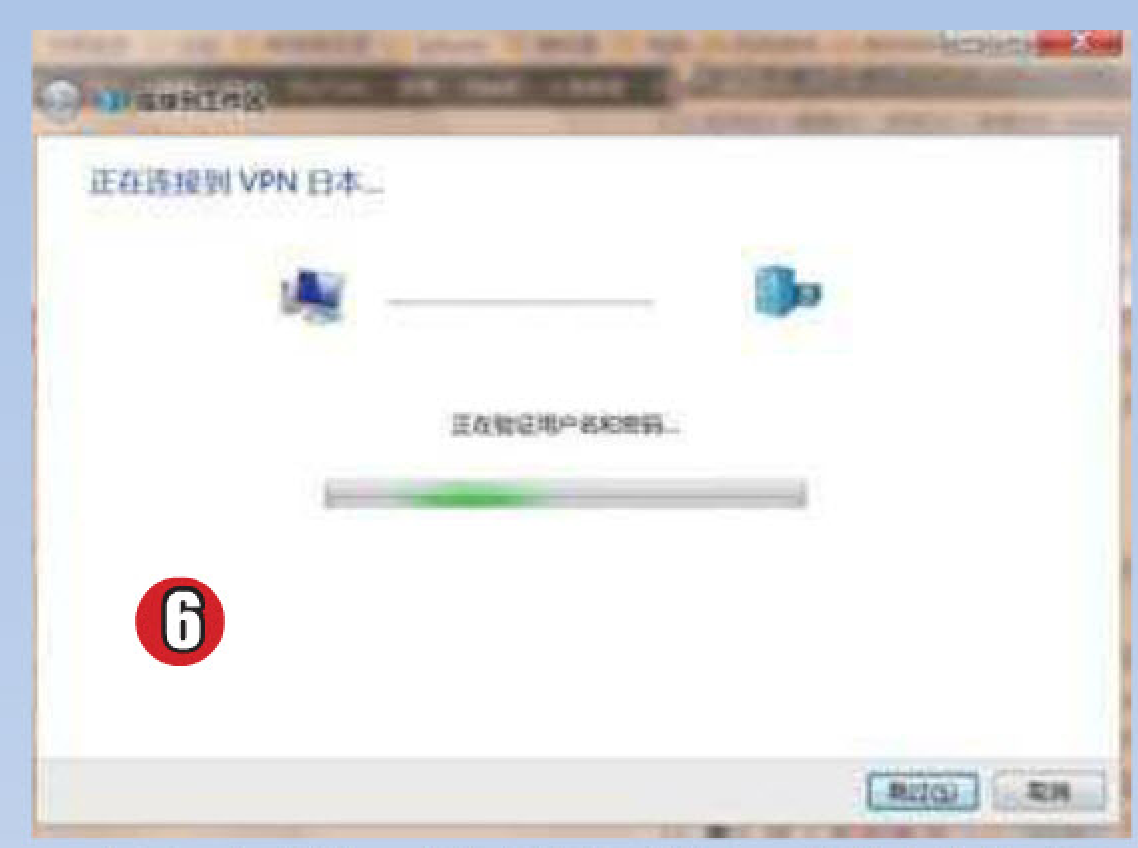


▲选择第一项“使用我的Internet连接（VPN）”。



▲在“Internet地址”一栏中填入你VPN的服务器地址，“目标名称”中自行填入一个名称，最后记得要勾选“允许其他人使用此连接”。

▲接下来就要填入VPN的用户名和密码，记得勾选下方的“记住此密码”，这样以后就不用每次输入，然后点击右下角的“连接”。



▲如果一切没错，应该很快能连接上，你的电脑此时已经连上VPN了。

▶接下来要设置VPN共享，以便让PSV能连上，先断开VPN，到“网络连接”中找到该VPN图标，然后右键点击VPN图标，选择属性。

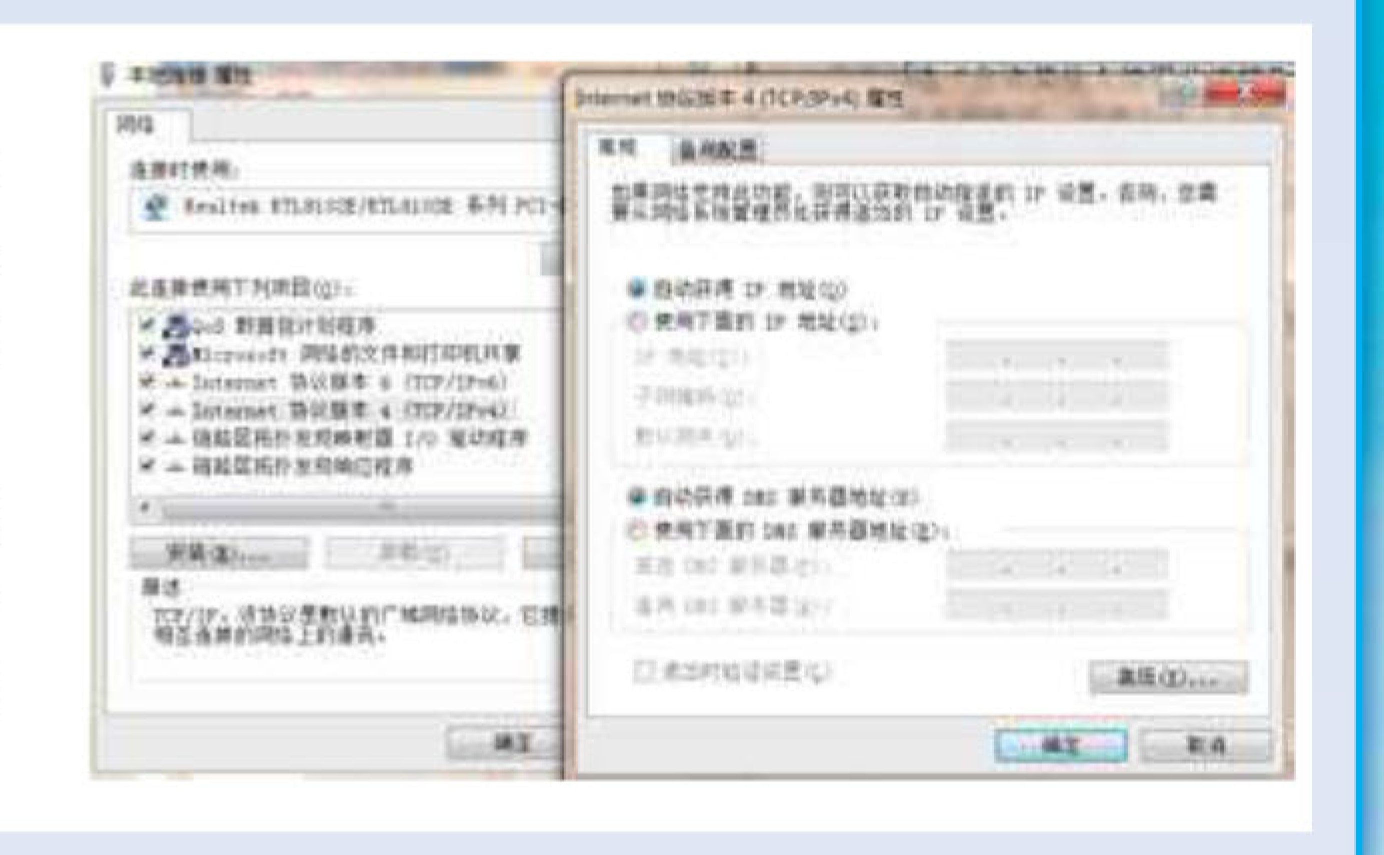




▲在“共享”选项卡中，勾选第一项，然后点击确定。

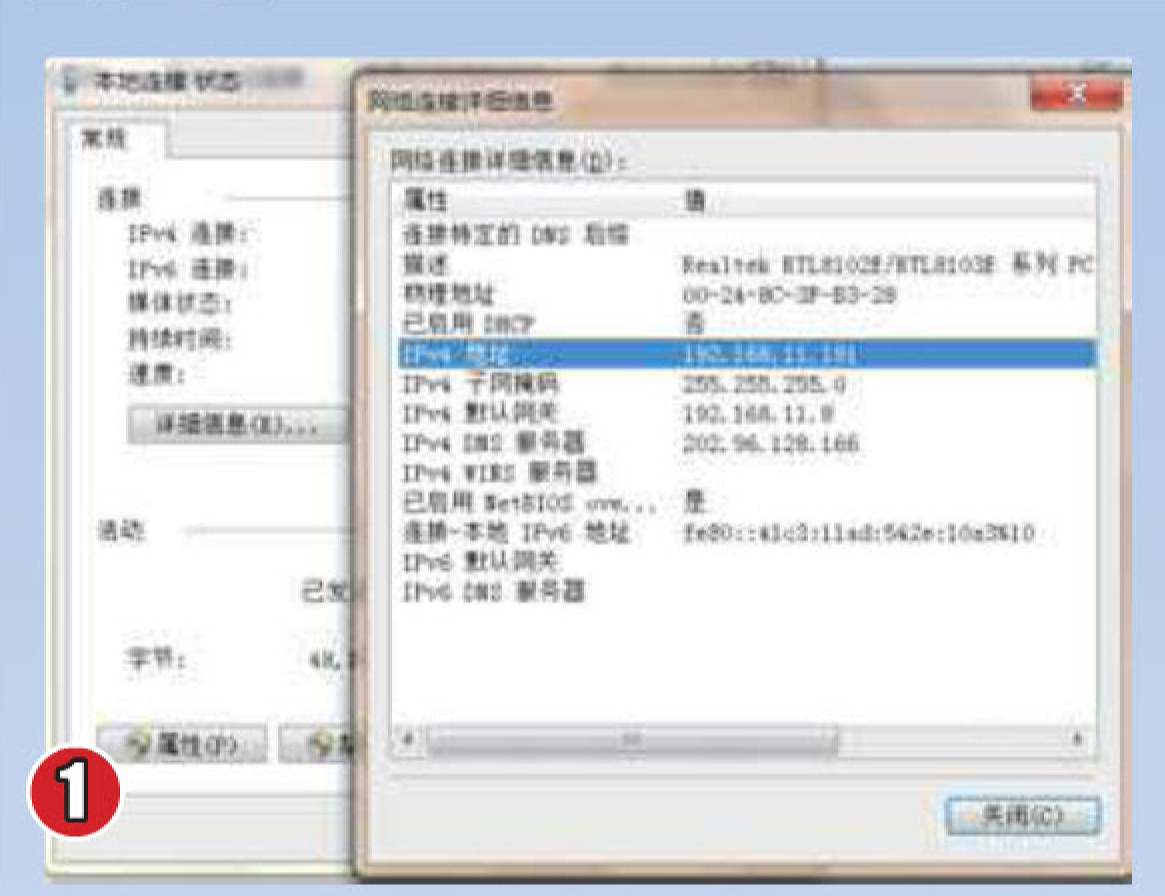
问题解决

当进行到第8步勾选了共享连接时，有时候会出现错误提示，导致VPN暂时无法连通，此时只需要将电脑IP设置为自动获取便OK，具体步骤为在“网络连接”中找到“本地连接”，右键属性，双击“TCP/IP4”，然后勾选“自动获得IP地址”。



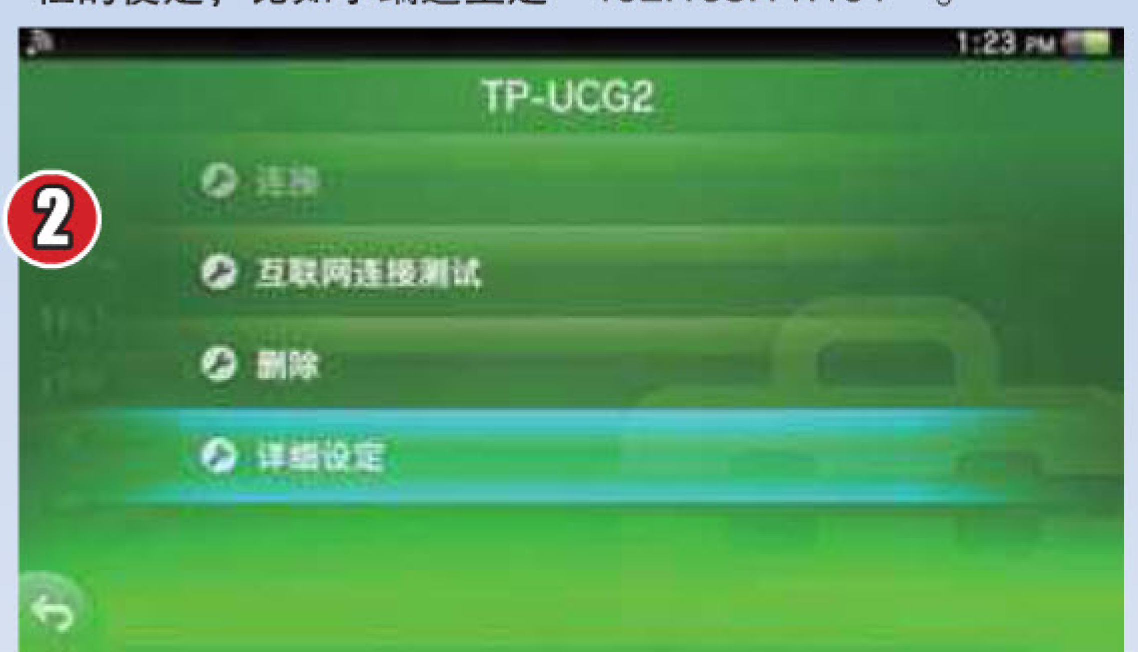
PSV端设置

以上PC端设置完成，接下来设置PSV端。

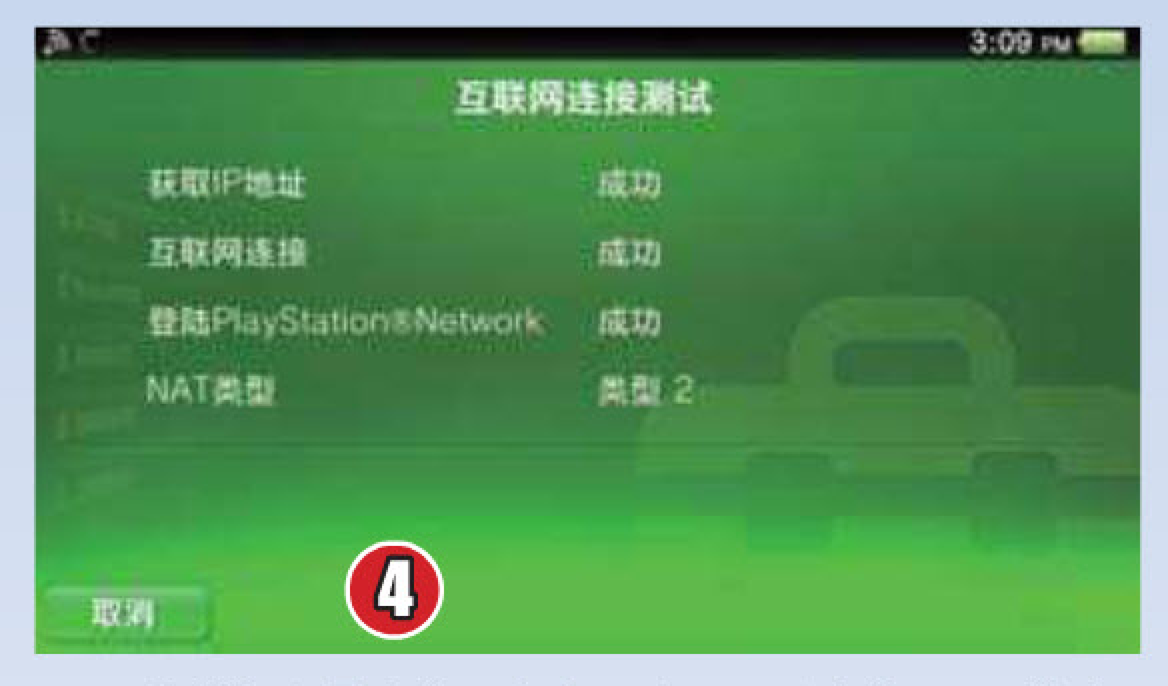


▲首先要得知电脑的IP地址，以Win7为例，可以通过“控制面板”－“网络和共享中心”中，点击“本地连接”，然后点击“详细信息”查看到，“IPv4地址”一栏的便是，比如小编这里是“192.168.11.191”。

▲如图所示，“IP地址设定”选择“手动”；“IP地址”填入一个与电脑在同一网段内的地址，“192.168.11.x”（x为2~255以内数字）；子网掩码填入“255.255.255.0”；“默认网关”千万注意，填入你第1步时获得的电脑的IP地址，此处举例的是“192.168.11.191”；首选DNS和备用DNS分别填入“8.8.8.8”和“8.8.4.4”，然后点OK便行了。



▲然后来设置PSV的IP，顺序选择“设定”－“网络”－“Wi-Fi设定”，找到自己连接的无线网络后选择“详细设定”。



▲至此所有设置完成，大家可以用PSV测试一下网络连接，如果一切连接都正常那便表示成功了，接下来就可以体验一下VPN带来的速度提升了。

需要注意的地方

以上所说的只是PSV使用VPN的步骤和设置方法，至于最后的提速效果跟大家各自使用的VPN息息相关，有些VPN服务器速度快，那么带来的提速效果当然就明显，有些服务器较差的，用了可能还不如不用。

现在不少收费的VPN都提供了专门的客户端软件，但这种软件只能对电脑有效，无法共享给PSV，所以在电脑上还是要按照以上的步骤来手动设置VPN连接才行，那么这里有个问题要注意，一般来说这种VPN客户端有很多条线路可选择，但线路的具体服务器地址一般不会公开，当然我们可以询问卖家或管理员，不过我们也可以用下面的方法来自行获得：先在电脑上登录VPN，然后用电脑浏览器访问“http://www.ip138.com/”，网页会立刻显示你的IP地址和所在地，这个IP地址就是该线路的服务器地址，手动设置VPN时填入这个地址便OK了。

▲IP138能查询到VPN线路的服务器地址和区域。

大家要有选择性地选择线路才能获得好的提速效果，比如玩日服的联机游戏尽量选择日本线路，玩美服游戏当然就尽量选择美国线路。有些VPN客户端会显示各条线路的延时，我们可以先选择延时最小的线路，登陆IP138查看到服务器地址，然后手动设置该线路的VPN，再共享给PSV。

PSV使用VPN后不仅能给联机游戏提速，访问国外网站或PSN都能获得提速效果，另外，一些限定当地IP使用的程序也能够开始运行了，比如使用日本VPN线路后就能使用“Niconico”程序，至于Youtube也不在话下了。

另外，不光是PSV，3DS、PSP或者其他数码设备，按照上面PSV的IP地址设置也能够使用VPN，大家可以自行设置，希望大家用得开心。

文 马修　美编 Juxi



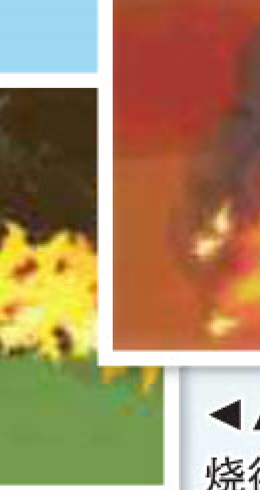
从以《红·绿》命名的初代开始，《口袋妖怪》的每代作品的第一作都以双版本的方式发售。而最新作《X·Y》的命名相信也出乎了很多人的预料，不过平台选定3DS这点倒是没有任何悬念的。下面，来一起了解下这款即将于10月在全球各主要市场同步发售的正统《口袋妖怪》最新作吧！

RPG	角色扮演·收集育成	3DS
口袋妖怪 X·Y		
ポケットモンスター－X·Y		
Pokemon/Gemefreak	日版	预定 2012 年 10 月
人数未定	价格未定	对应周边未定



御三家

“御三家”是对“《口袋妖怪》系列”正统作开始所选三个主角精灵的一种称呼，在这个正统系列的传统中，三只精灵中一只草系、一只水系、一只火系，三个属性之间彼此相克，且都可以两段进化，最终形态的种族值都达到525～535。来看看本作的御三家精灵吧！



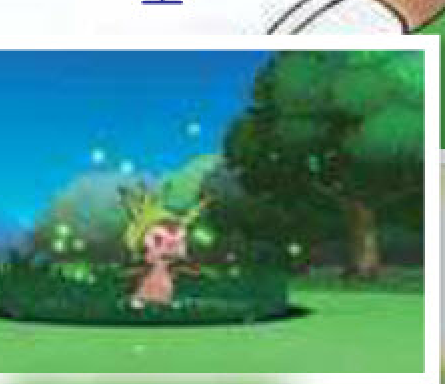
◀▲火耳狐用火系技能烧得刚比兽好惨……

针栗鼠

ハリマロン/Chespin

属性：草

外表像鼹鼠的草系主角精灵，很调皮的感觉，看样子是速攻类型的？



▲▶蓄力后使出的光线攻击，不会是太阳光线吧？

火耳狐

フォッコ/Frennekin

属性：火

萌到很多人的小萌物，除了火系技能外似乎还掌握有超能系技能，能力上应该是偏向特攻的吧？

泡泡蛙

ケロマツ/Froakie

属性：水

看起来老实巴交，打起来很凌厉的精灵，不会也是水系速攻手吧？

▲▼摆个POSE来一发喷水攻击。



主角神兽

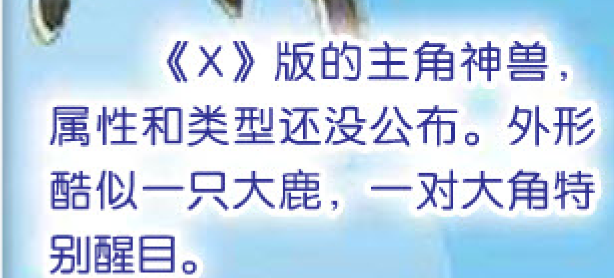
一级神兽是在初代就确立的要素，拥有高到被一般对战比赛禁掉的种族值。第二代开始更成为版本的主角神兽，这里来看看X、Y两个版本所对应的神兽。

泽尼亚斯

ゼルネアス/Xerneas

属性：？？？
类型：？？？
身高：3.0m
体重：250.0kg

■似乎若有所思的泽尼亚斯……



《X》版的主角神兽，属性和类型还没公布。外形酷似一只大鹿，一对大角特别醒目。



伊维塔尔

イベルタル/Yveltal

属性：？？？
类型：？？？
身高：5.8m
体重：203.0kg

《Y》版的主角，一只凶悍大鸟。从官方的设定图来看，不光两翼末端有尖爪，尾巴末端似乎也有……而“Y”无疑是其展翅翱翔的形态。



战斗画面

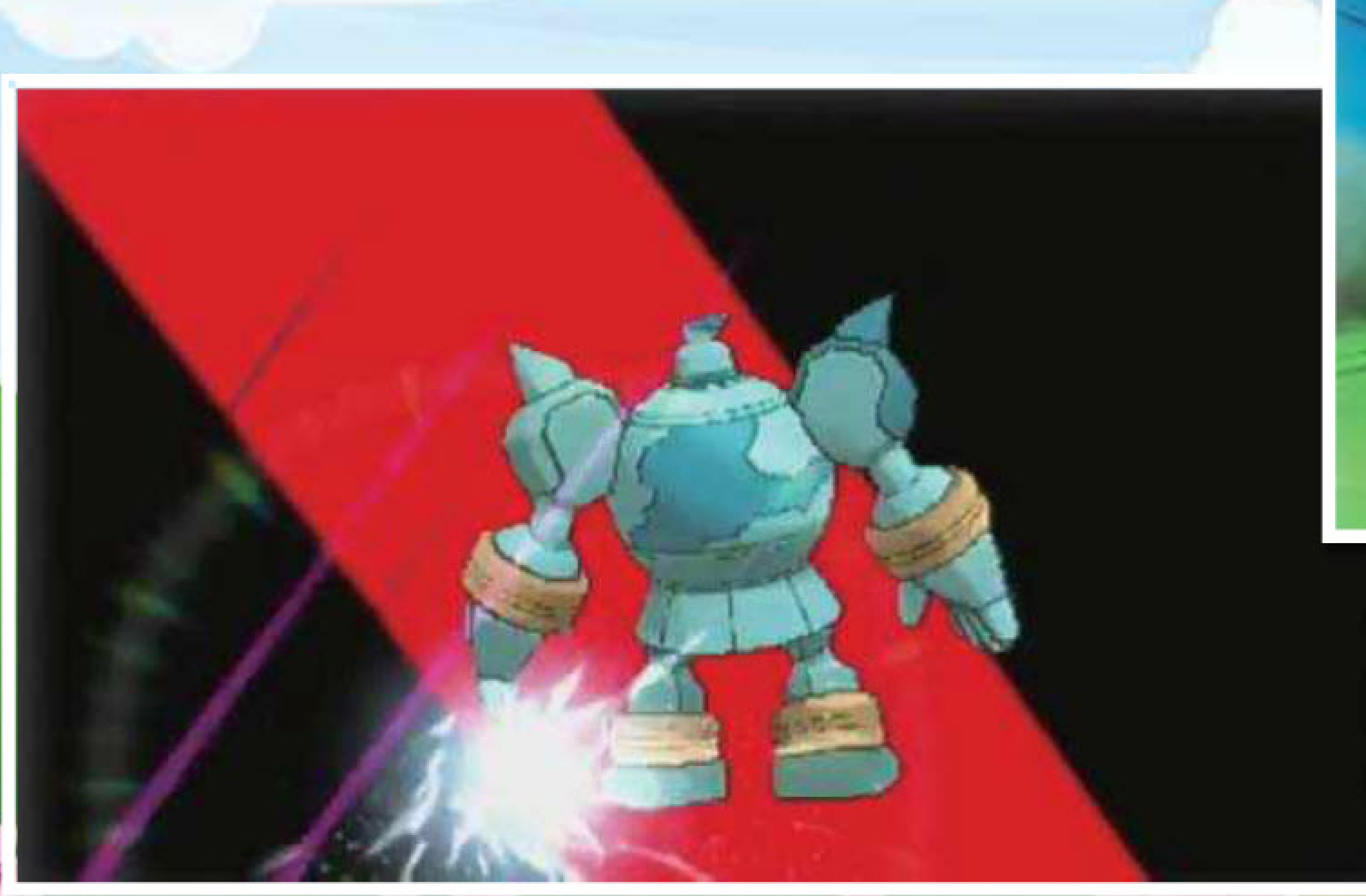
动画般的精彩战斗！

本作的战斗画面终于进化到全场背景显示，第五代的动态、缩放自然也不在画下。战斗画面为全3D的，演出自然相当精彩。另外，在使用近身攻击技能时，精灵也会扑到目标身前展开攻击——这个战斗画面即便在3D的“《口袋妖怪竞技场》系列”中，也是到Wii版的《战斗革命》才实现的进化。



▲烛灯鬼VS可达鸭

▲泡泡蛙对眺望鼠展开近身的连续攻击。



▲鬼重甲遭到针栗鼠环绕全身的攻击。

►功夫鼬在使用波动技能。

序幕，10月拉开！

新大陆的新冒险

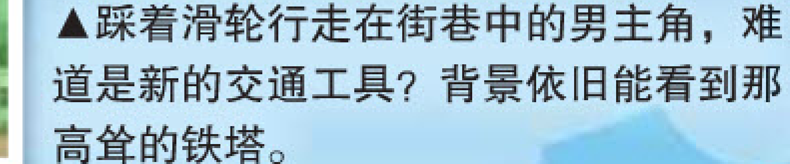
从官方公布的信息来看，本作的舞台是一个拥有历史又颇为现代的地方，而通过短暂的视频中的铁塔和地理位置则可以推断出本作舞台所对应的现实中位置为法国的巴黎。



▶站在铁塔上的皮卡丘，背后的景色看是座大城市。

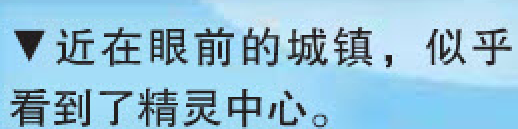
▼欧洲古典风格的建筑，背景雕像上是鬼重甲、练声蟾蜍、伊布和古代人类勇士的群塑。



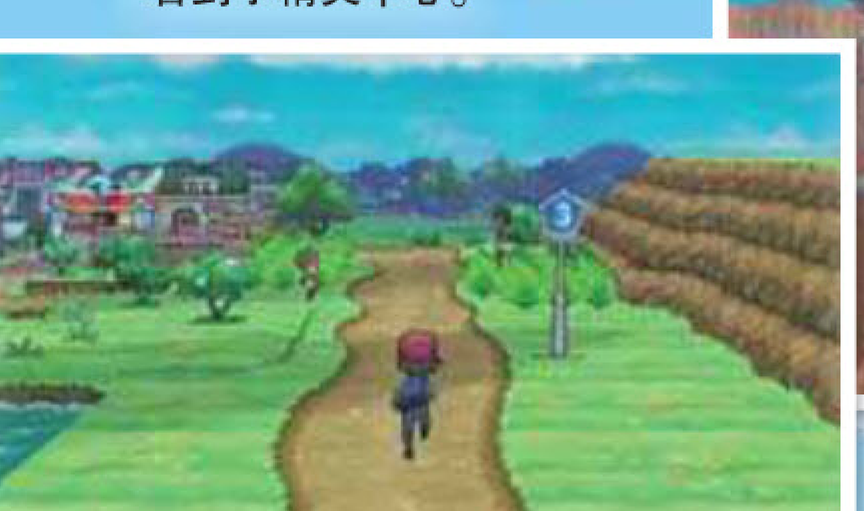


▲踩着滑轮行走在街巷中的男主角，难道是新的交通工具？背景依旧能看到那高耸的铁塔。

▲奔跑在野外的女主角，是个亚麻色头发的妹子。



▼近在眼前的城镇，似乎看到了精灵中心。



▲蘑菇状的建筑物，难道是什么工厂或基地？



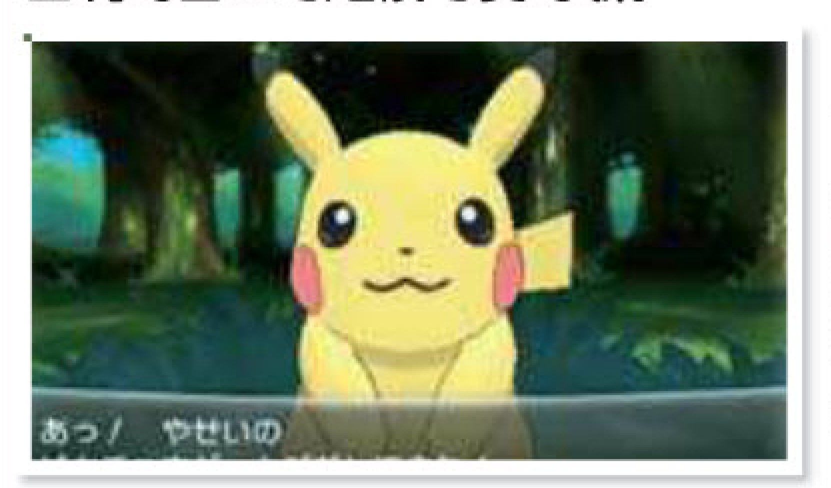
▲奔跑在树林中的男主角，后面跟着双马尾少女——这个就是系列传统的NPC结伴系统了。

地图画面

本作的视点从以往的俯视点变为了第三人称视角，其实即便在正统作品中使用此种视角也不是一次两次了，早年NGC的两作《口袋妖怪》RPG作品便采用了第三人称视角。而3DS由于是双屏，没有意外的话，下屏应该也会有清楚明晰的地图——就如同第五代作品中的飞云市那样。

野外遇敌

本作的遇敌仍然是传统的踩地雷式，不过精灵出现的画面可是很可爱的哦。

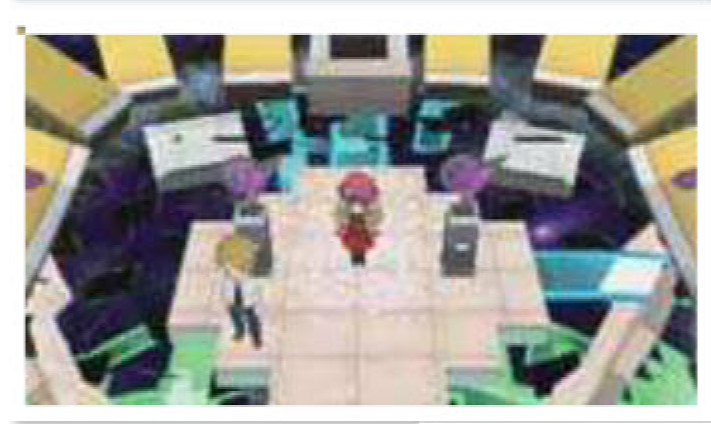


◀野生的皮卡丘出现了！从画面抖动到精灵出现，本作遇敌时的开场非常可爱。

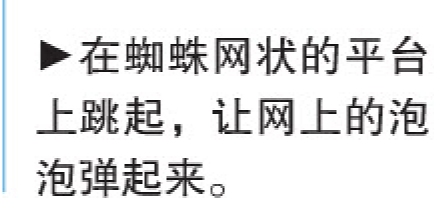
道馆战

道馆战也是系列的一大特色，初代便在战斗之余设定了丰富的解谜要素，《黑2・白2》更赋予了道馆战各种各样的精彩演出，那么本作的道馆战有着怎样的表现呢？





▲悬浮平台的四周正在变化。



▶在蜘蛛网状的平台上跳起，让网上的泡泡弹起来。



冠军联盟？

主角置身于一个布置华丽的高大建筑中，然后两边升腾起高高的火焰——这一段的表现非常像是冠军联盟啊。



■好高大的建筑，能看到主角吗？



■镜头拉近，火焰照耀下能看到主角正在进入下一个房间。



“《阿兰德的炼金术士》系列”再次向PSV输送粮草，这次依然不是原创，而是《3》的移植版，前作特特莉的弟子梅露露将以一国公主之尊开始全新的炼金生活。

文 胧月 美编 Juxi

RPG	角色扮演	PSV
梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 3		
メルルのアトリエ Plus アーランドの炼金术士 3		
Gust	日版	预定2013年3月20日
1人	6090日元	对应周边未定

本作的移植思路与《特特莉》相仿，在几乎照搬前作的基础上追加新服装、新事件，允许玩家在初期就使用PS3版的DLC要素，详细见下文。

新事件 在PS3版剧情上进一步展开

漂亮的角色之间发生互动，展开有趣的剧情一直是“《阿兰德》系列”的魅力点。PSV版收录了全新剧情，受到阿斯特里德唆使，梅露露做出了返老还童的药物，事件向着出乎众人意料的方向发展。

返老还童的灵药带来的结果是……

梅露露·雷德·阿鲁斯
声优：明坂聪美

预备与阿兰德共和国合并的阿鲁斯王国的公主，本作主人公，活泼善良的她受到国民的强烈爱戴。

DLC追加 游戏初始即可使用的DLC

PS3版的DLC包括追加角色、新地图“玛齐纳领域”等内容，这次无需玩家费力下载，便可直接使用它们了。



▲新追加角色共有3名，战斗力均值得期待。

新服装 追加大量原创服装

日本的一些游戏杂志曾为PS3版提供了更换服装的下载码，这些服装同样可以在PSV版里自由使用，而之前从未登场的原创服装也数量不菲，可按照自己的心意打造出符合个人审美的梅露露。

为梅露露换衣服吧！



《加强版》倍增的乐趣 新要素大盘点

新要素1 3名追加角色

PS3版作为DLC登场的三名角色，在PSV版中只要满足一定条件，即可随时雇用。DLC角色强度很高，能对梅露露的冒险之旅产生巨大帮助。他们在加入之时自然也会带来特别的剧情事件。

无懈可击的管家在战斗方面也是超一流水准

▲梅露露的贴身保护人，严格的性格在战斗中也会有所发挥。

冷静沉着的万能管家

路菲斯

声优：子安武人

号称管家却能总领一国政务，冷静沉着的同时，言谈举止一针见血，从来不会辜负梅露露的期待。据说很喜欢甜食。

战斗能力 擅长强力的单体攻击，同时也拥有全体攻击和全员强化技，能力全面。此外他还能延后敌方的行动回合，完全封锁敌人的行动是其战斗风格。

经营地摊的美人大姐

芙雅娜

声优：小林沙苗

经营露天商店的女性，性格不拘小节，深受梅露露的倾慕。她贩卖的商品全由自己采集而来。

战斗能力 擅长使用回旋镖打击敌方全体，在通常杂兵战中异常活跃。她还能学会提升素材品质的技能，对收集工作极有裨益。

可望不可及的幽灵姐姐

帕梅拉

声优：谷井明日香

从阿兰德来的年轻女性，是帕梅拉小店的雇用店长。实际上她是一个幽灵，胆小的芙雅娜对其非常惧怕。

战斗能力 能学会吸取敌方HP和等级的技能，此外在进入战斗不能的状态后会在下一回合自动复活，不过自身的HP和LP都比较低。

新要素2 全新的原创剧情

不世出的天才炼金术士阿斯特里德（罗罗娜的师父）唆使梅露露制作出返老还童的灵药，PS3版的剧情仅仅发展到梅露露把灵药交给了阿斯特里德便结束了，PSV版会将该段剧情继续发展下去。



■人物关系上，阿斯特里德是梅露露师父的师父的师父，出于某种原因，她似乎要和梅露露进行某项对决。

师徒对决一触即发

多样的角色服装 新要素3

《特特莉 加强版》中备受好评的换装要素在本作中得以继承，除了PS3版就收录的罗罗娜和特特莉的服装外，还追加了更多原创款式，并且本作中可换装的不仅是主人公梅露露一人。



穿上师父的可爱服装



◀▲打开菜单中的设置项即可更换衣服。



▶将大自然和机械齿轮融为一体的幻想式迷宫，最深处等待梅露露的究竟是什么样的怪物？

与《特特莉 加强版》的联动 新要素4

如果玩家的PSV中包含前作存档，就能获得多种追加特典，包括特特莉的追加服装和武器等道具，希望获得它们的玩家不妨先玩一玩前作。



存档联动服装

▲前作大受好评的护士服，联动后即可获得。



■联动后可对特特莉的武器予以强化，图中似乎是最强武器“神圣神翼杖”。

存档联动武器

新要素5 上级迷宫“玛齐纳领域”

该迷宫曾是PS3版的DLC内容，本作则可以直接挑战。由于是高难度迷宫，因此会出现强力怪物，当然探索之际获得的报酬也相当可观。



强大BOSS再度登场

▲仅从外形就能感知到BOSS的可怕，千万不要穿着普普通通的装备就贸然挑战。

新要素6 追加BOSS

挑战强敌是冒险中既辛苦又刺激的乐事，新作进一步追加了强力BOSS，并对整体平衡性加以调整，一些高级调合道具将相比PS3版更能派上用场。

进化的森林大精灵再度登场



▶漫步在阿鲁斯王国的“走路森林”的中心部，强力的森林大精灵会变得更为棘手。

ACT	动作・一骑当千 & 动漫	PSV
海贼无双 2		
ワンピ－ス 海贼无双 2		
NBGI	日版	预定2013年3月20日
1～2人	7140日元	对应周边未定

光环PASS 视频收录



"无双"×"海贼王"，以一骑当千的风格再现《海贼王》动漫中激烈的战斗，PS3平台上的《海贼无双》在获得好评后，其续作如今也跨平台登陆了PSV！经过两年的修行，变得更加强大的草帽一伙，与"新世界篇"一起即将来到大家掌中！

文 白菜　美编 Juxi



在全世界拥有极高人气的《海贼王》与"《无双》系列"的合作作品《海贼无双》，正要突入全新境地！

蒙奇・D・路飞

声优：田中真弓

马林福德顶上战争后，经过两年的修炼，力量变得更为强大的草帽一伙的船长。



激烈的战斗



▲▼施展威力倍增的必杀技，横扫千军万马！

罗罗诺亚·索隆

声优：中井和哉

为了成为世界第一的剑豪而出海。在马林福德顶上战争后经过修行，习得了霸气。

山治

声优：平田广明

草帽一伙的厨师。马林福德顶上战争后习得霸气，强化了他的“恶魔风脚”。

▲▶拥有“黑足山治”的异名。猛烈的踢击将敌人一扫而空。

再度展开！



我就是神！

神·艾尼路 闪电参战！

艾尼路

以原创剧情展开的《海贼无双2》，追加了令大家大为震惊的可操作角色，其名为神·艾尼路！那个曾经作为敌人挡在路飞面前的男人，现在可以自由进行操作了！以下在为大家介绍本作魅力的同时，也送上两位制作人鲤沼久史和中岛光司的对谈。

声优：森川智之

响雷果实能力者。拥有读取对象心声的能力“心网”，并以此对空岛的住民们进行着恐怖支配，被称为神的男人。

开发对谈

Koei Tecmo Games制作人 **鲤沼久史** × NBGI制作人 **中岛光司**

前作的手感与本作的进化

中岛光司（以下简称中岛）：其实在开发《海贼无双》时就已经在构思《海贼无双2》了。

鲤沼久史（以下简称鲤沼）：用《海贼无双》来仔细重现《海贼王》的世界、剧情和画面风格，然后在《海贼无双2》中进一步追求“无双类”的游戏性。说到《无双》，爽快感自然必不可少，而本作还会重视与同伴一起的共斗感。在“《无双》系列”中这是比较富有战术性的。在本作的战斗中，希望大家能细细品味一边注意我方同伴一边共同战斗的感觉。

中岛：购买了前作的玩家们也向我们提出了许许多多的建议，这些建议都会反映在本作中。

鲤沼：本作也同时开发了PSV版。玩家们可以随时随地体验到充满爽快感的战斗，敬请期待。

开发对谈 追求“无双感”的动作要素

中岛： 为了追求更进一步的“无双感”，将爽快感和战术性都放进了游戏之中。用“新世界篇”的新招式，将蜂拥而至的海贼和海军一网打尽，其爽快感让人感慨“无双也踏入了新世界呢”（笑）。

鲤沼： 这是以“新世界无双ACT”为关键词开发的结果呢。从中岛先生那里接到了一骑当千以上，一骑当万，甚至是当十万的胡来的要求（笑）。因此如何在画面里塞下更多的人物，就成了第一个难题。

中岛： 像战斗中忽然有第三势力乱入之类无法预料的事件会大量发生，在不断变化的状况中战斗这一很有“无双”感的要素也充分地反映在了游戏中。另外还有新收录的场景，场景本身的设计也经过了变更。

鲤沼： 与前作不同，在场景中设计了起伏地形，还有像广场一样开阔的场所，能够更好地体验“无双”的爽快感。至于其他方面，我们修改了连技派生方式。前作中为了让大家能够简单地使出各种招式，我们采取的是利用不同的组合键发出不同招式的做法。这样一来虽然随便乱按也能使出招式，但反过来说想要固定使用某一招，指令则不太好记。因此本作中我们改为了连打同一个键使出招式，和途中切换连打其他按键则使出不同招式的设计。可以说这样一来，本作的连技派生方式变得更有以往系列的感觉了。

新场景

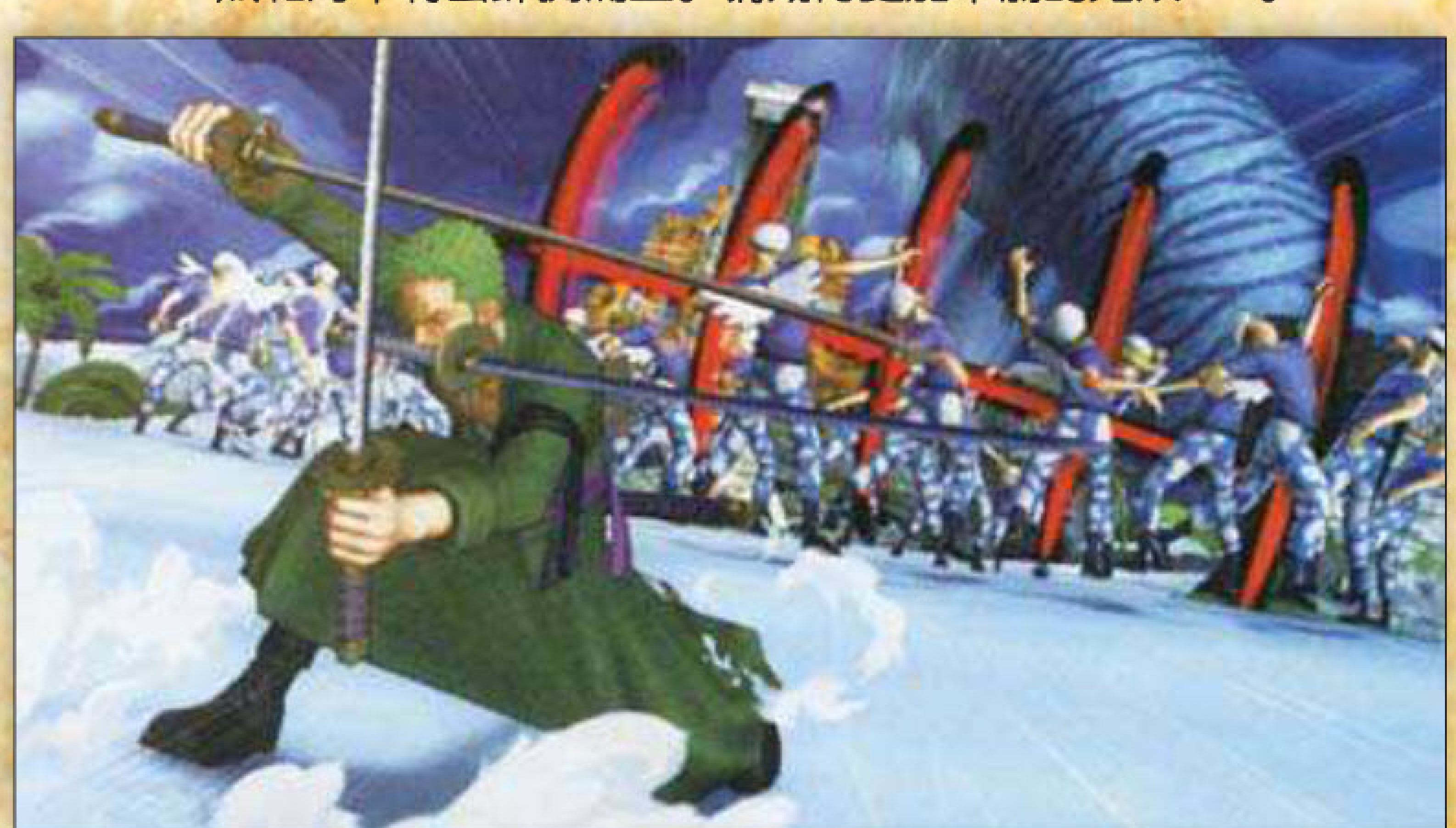
追加新场景空岛。代表着空岛的岛云平原，以及以艾尼路的电力为能源在空中飞行的方舟“箴言”都会登场。在漂浮于空中的岛屿上，展开激烈的战斗。



◀▲空岛场景的一部分。方舟箴言也是战斗场景之一。

草帽一伙 VS 10万人

完全继承前作大受好评的高还原度，而压倒性数量的海贼和海军将会蜂拥而至。请期待更加华丽的无双ACT。





▲释放出最大2亿伏特电击的艾尼路的招式。将周围的敌人一网打尽！

◀操纵电击的艾尼路。本作将作为玩家可操作角色登场。

新动作

经过两年的修行变得更加强大的“新世界篇”的草帽一伙。新的动作也会大量追加。使用发动霸气的招式和追加了威力的招式，横扫数以万计的敌人！



▲▶路飞的新招式，早早就能在游戏中使用。

多彩的事件

炒热游戏气氛的高画质事件依然健在。究竟会有怎样的事件在等着玩家？





GOD EATER 2

ゴッドイーター2

全新的武器、伙伴和敌人！

《噬神者2》在2011年TGS上公布了一段惊艳的CG后便少有新的消息，但是厂商宣布其即将登陆PSV/PSP双平台，也不枉费系列粉丝的苦等，这一次的“前线”将为大家介绍各种全新的要素，就让我们一起看一下吧。

文 半夏　美编 澄香

相关报道：Vol.167 P105 Vol.175 P31		PSP/PSV
ACT	动作・狩猎	
噬神者2		
God Eater2		
NBGI	日版	预定2013年内
1～4人	售价未定	对应周边未定

蓄力枪（チャージスピア）强势出击！

蓄力枪是适合擅长攻击和移动同时进行的类型的神机部件。下面为大家介绍蓄力枪的攻击动作，以及部分必杀技。

基本 刺



▲以枪尖的点为攻击中心的点击，针对敌人的弱点进行攻击能取得不错的效果！

基本 横扫

▲挥动枪身，能够对枪尖划过的轨迹上的敌人进行攻击。由于蓄力枪攻击的广范围能够对群聚的小型荒神一网打尽，也能有效应对速度快的敌人。另外还有纵向挥动的动作。

▼长按□按键就能进入滑行状态，可以一边滑行一边移动。

基本 蓄力滑行

▲放开□按键的话，就能发动高威力的突进戳刺，突进后可以再接其他技能。



基本 刺（滑翔）

▲跳跃到空中之后，对斜下方进行滑翔攻击。不仅可以作为空中的强袭手段，也可以作为移动手段，是机动性非常高的技能。



基本 后空翻

▶向后跳后发生的特殊动作，也能在跳跃过程中进行攻击。

还准备了应对各种状况的必杀技！



▲注重攻击次数的必杀技，在使用枪戳刺的同时能量刃仿佛追踪一样向标进行戳刺。

▶从空中向下急降，进行强力戳刺的必杀技。升级之后，在落地时会发生冲击波。



◀注重威力的必杀技，将压缩的破坏力重压入敌人身体，使其过一段时间后发生爆炸。

▶重视攻击次数的必杀技。在空中挥舞枪身，用发生的能量刃进行广阔的范围攻击。

蓄力枪外形公开！

下面为大家介绍游戏中的一部分蓄力枪，《噬神者》最大的特征就是神机可以进行变形成为铳的形态，而蓄力枪能够进行怎样的变形，让人十分期待。

弗莱娅支援类型

以纯黑和白银为基调，拥有干练外形的蓄力枪。大概是主人公所属的弗莱娅旗下特种部队布拉德的标准装备吧。

比弗莱娅支援类型稍显粗旷的蓄力枪，以前公布的PV中艾莉娜使用的就是这个装备。

近代兵器类型

蚩尤类型

从外形看好像是使用蚩尤的荒神素材打造的，前作中也有蚩尤种的武器，本作中搭载的技能也许和前作类似？



全新的噬神者！

特殊部队布兰特队员，年龄为22岁，在古拉斯格支部有着五年实战经验的实力派，在任务方面是可以依赖的大哥，但偶尔会和团员发生冲突。

『我只是对这个小子感到很生气，所以揍了他……』

一个锐利的视线望着的是？

基鲁巴特

（ギルバート・マクレイン）

声优：森川智之

新荒神降临！



有着仿佛石膏像一样的人面，长长的脖子以及充满力量的前足，这正是全新的荒神——造物主的外形特征。前足内部有着可以伸缩的肉块，对其进行不断攻击的话会从金黄色的眼瞳中喷射出冷气。

新荒神

造物主

新的同伴与战斗系统在本辑“前线”中判明！可以看出本作是在彻底追求空中连技的爽快感，但是如果把握不当，是否会变相破坏游戏的难度设置呢？毕竟被空连打中的敌人是基本上失去防御能力的。另外本作的试玩版已于2012年12月25日放出，《传说》FANS可不要错过哦。

文 白菜　美编 Juxi

TALES OF HEARTS R
テイルズ オブ ハーツ アール

相关报道：Vol.195 P61		PSV
RPG	角色扮演	
心灵传说 R		
テイルズ オブ ハーツ R		
NBGI	日版	预定2013年3月7日
1人	6480日元	对应周边未定

全新系统与全新同伴

本辑“前线”着重介绍全新的战斗系统与新登场的原创同伴。协力攻击系统中的全新插入特写也在此一举公开！


辛格·梅迪奥莱特
シング・メテオライト
声优：柿原彻也


伊妮丝·罗伦兹
イネス・ローレンツ
声优：伊藤静


琥珀·哈兹
コハク・ハーツ
声优：井上麻里奈


昆扎特
クンツァイト
声优：乡田穗积


翡翠·哈兹
ヒスイ・ハーツ
声优：松风雅也


加拉德·格里纳斯
ガラド・グリナス
声优：石川英郎


贝莉露·贝尼特
ベリル・ベニト
声优：千叶纱子

卡尔瑟多尼·亚卡姆
カルセドニー・アーカム
声优：神谷浩史

本作概要

在边境村庄与祖父生活的少年辛格，与来到村庄海岸的少女琥珀相遇，展开一系列打动心灵的故事。2008年在NDS上发售的《心灵传说》于PSV平台再构筑，主要剧情部分全语音化，各种要素也得到了更新。

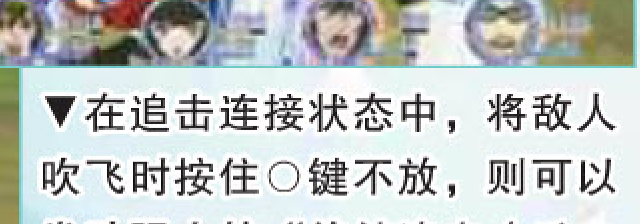

让敌人无处可逃的全新系统！

双人追击系统“交错追击”

在攻击中满足条件，操作角色即可进入“追击连接模式（チェイスリンクモ-ド）”，在该模式下可以使出将敌人大幅度吹飞的招式，然后以刹那之间逼近敌人的“追击移动（チェイスム-ブ）”进行连续攻击。而当画面下方同伴角色的头像闪光时，就可以发动与同伴进行的协力攻击“交错追击（クロスチェイス）”。点击同伴的头像进行华丽的连携吧！

发动后插入特写演出效果





▼在追击连接状态中，将敌人吹飞时按住○键不放，则可以发动强力的“终结追击（チェイスフィニッシュ）”！



重要系统“心灵疾驱”

▲配合战况选择相应等级的心灵疾驱发动，将敌人彻底压制！

战斗中将画面左边的“心灵槽（スピルゲ–ジ）”加满后，同时按下L+方向键即可发动“心灵疾驱（スピルド ライブ）”。发动后心灵槽会缓缓减少，期间玩家角色可以获得“能力上升”、“TC消耗0”、“咏唱时间0”与“受创无硬直”的效果。另外根据心灵槽发动时的等级和输入方向键的区别，可以选择不同等级的心灵疾驱发动，不同等级有着不同的追加效果。LV2以上发动则TP无消耗；LV3以上发动则可以使用秘奥义；LV4发动目前效果还未公布，不过已经可以想象必定有着相当强大的追加效果。

新的同伴，使用灵武20年！

本作中原创登场的加拉德・格里纳斯。约20年前，妻子和女儿因“心念病（デスピル病）”而过世，为了根绝此症，他成为了灵武使用者。在故事中，他一眼便看穿侵蚀着琥珀的心念病是特殊的症状。他推测救助琥珀的方法也许会与根绝心念病产生联系，因此与辛格一行人同行。





长年的经验演化而来的实力与知识
使用成对的灵武粉碎敌人！



▲▶掷出斧型的灵武后，可以自在地操作其轨道，另外还能使用思念术。



加拉德・格里纳斯
ガラド・グリナス

『也就是说，拯救心灵结晶光靠说漂亮话可是不行的。』

年龄：45岁
身高：187cm
体重：88kg

追寻《PSO2》世界秘密的故事任务

12月5日的PC版大更新出现了不少BUG，制作人酒井在微博上公开道歉，声明此次大规模BUG出现源于要对应PSV版物理引擎而对全体环境做的兼容性修改。但这也从一个侧面反应出PSV版的制作正在有条不紊地进行中。本辑“前线”将介绍PSV版的主线故事任务，从放出的情报看来似乎与PC版如出一辙。

文 白莱　美编 Juxi



在《PSO2》的世界中，玩家身为行星调查组织“方舟（アークス）”的一员，探索未开发的行星。虽然游戏的主旨是击倒敌人获得珍稀道具，但由玩家与NPC互动编织而成的故事任务也有十分的魅力。

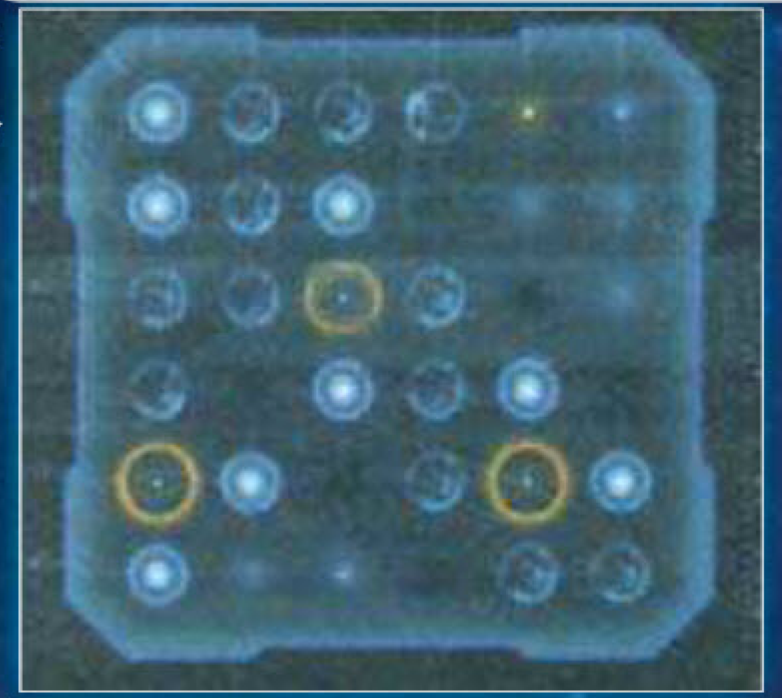
■在剧情中与NPC角色的对话，可以了解各NPC的性格。

相关报道：Vol.180 P42/Vol.186 P62

RPG	角色扮演・科幻	PSV
梦幻之星在线 2		
ファンタシ－スタ－オンライン 2		
SEGA	日版	预定2013年2月28日
多人	免费	对应在线游戏

展开故事所必需的事件板

要接受故事任务，需要填充任务菜单里的“事件板（マタ-ボ-ド）”。在事件板上，有代表各种各样探索内容的多个事件存在。每完成一个事件就能填充事件板，或是达成故事任务的发生条件。由于难度很低，非常适合一个人进行。



►这就是事件板。玩家只能选择已经完成的事件周围相邻的4个事件。

完成一定数量关键事件后触发故事任务

事件板上有着多个的金色“关键事件（キ-マタ-）”。在关键事件中，可以看到与故事息息相关的剧情。完成事件板上设定好的关键事件后，就会出现新的故事任务。在任务柜台接受任务，前去挑战吧。



以各行星为舞台开展故事

◄▲想要推进故事的话，就优先完成关键事件吧。

完成所有关键事件后故事任务出现分歧

故事任务有着分歧点。第一次接受的时候，无法选择分歧点的剧情走向。但当所有的关键事件完成后，分歧点就会作为选项出现。

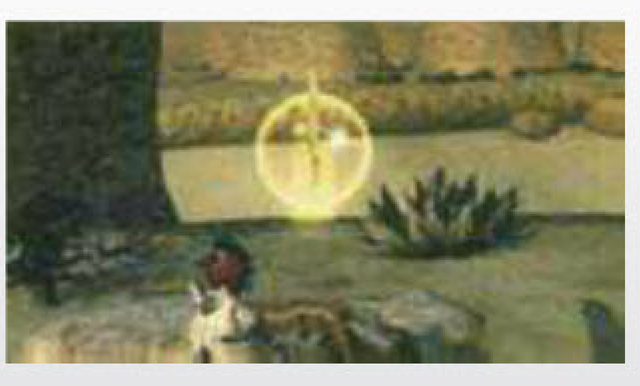


▶分歧发生之后，任务名稍前的图标会发生变化。

关于事件的内容

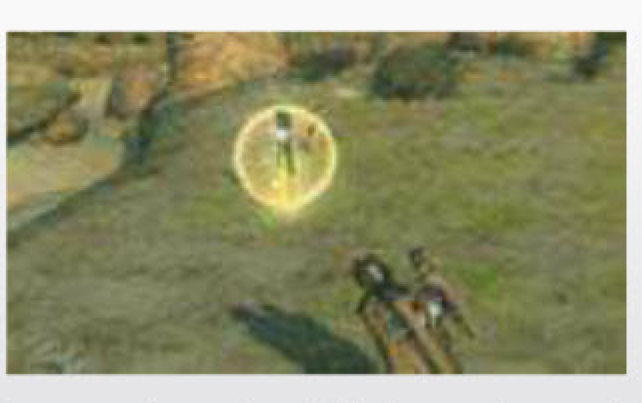
事件的完成条件分为3种类。击倒敌人以获得指定的道具或是在任务中和主舰内浏览特定的剧情。想要挑战事件的时候，可以给自己的房间锁上密码，不让其他玩家加入比较有效率。当达成事件目标后，放弃任务也不要紧。

回收指定物品



击倒指定的敌人，获得指定的武器或插件即可完成。注意击倒指定以外的敌人，或是通过其他方式获得该指定的道具都不会视为完成事件。

探索剧情



调查在任务中出现的剧情触点，观看剧情即可完成。该剧情触点必定在特定的任务和区域中出现，确认事件情报后即可前去探索。

方舟主舰内的交流



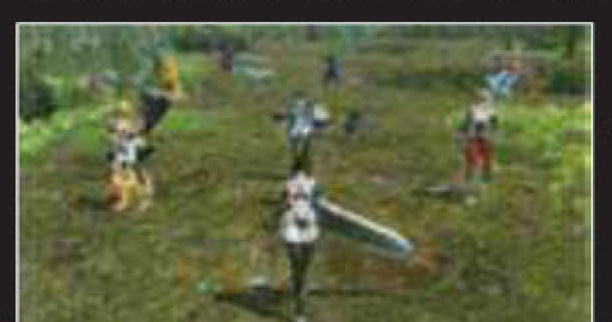
与方舟主舰内指定的角色对话，看完剧情即完成事件。该角色所处位置也记载在事件情报中。

为故事增添色彩的NPC

在方舟主舰内与任务中能够结识NPC。游戏初期是与自己的同伴亚芬和前辈杰诺、艾柯几人发展剧情，而其余的NPC则会在之后陆续登场。玩家要接受他们的委托任务，有时还会一起协力战斗，以解明行星之谜。另外与故事任务进行无关的剧情也有很多，虽然没有必要全部去看，但可以从中更好地理解这些NPC的性格。

与部分NPC还能交换搭档名片

完成特定的客户委托后，即可与这些NPC交换搭档名片。之后可以在其他任务中将他们作为搭档召唤出来。同行时NPC的等级等同于玩家的等级。



◀带上中意的角色，一起探索行星。



亚芬（アフィン）

与玩家同期的新人方舟成员。时常单独行动，善用长枪。



杰诺（ゼノ）

艾柯（エコー）

杰诺是使用大剑的战士（Hunter），艾柯是使用长杖的法师（Force）。他们时常一起行动，但经常会进行争执。



奥萨（アーザ）

莉莎（リサ）

玛露（マールー）

奥萨是战士（Hunter），莉莎是枪手（Ranger），玛露是法师（Force）。玩家可以从与自己同职业的他们其中一人身上，学到有关本职业武器的特性与使用方法。游戏初期即可获得他们的搭档名片，是富有个性的NPC。



缇娅（ティア）

帕缇（パティ）

比起战斗，更擅长情报收集的新人类姐妹。姐姐帕缇时常装傻，而妹妹缇娅负责吐槽。顺便一提，姐姐的胸围比较丰满。



菲里艾（フーリエ）

使用大炮的女性机器人。向玩家委托探索丽丽帕（リリーパ）一族。



格提姆哈鲁特（ゲッテムハルト）

梅尔冯希娜（メルフォンシーナ）

性格粗暴的Fighter格提姆哈鲁特，以及被死命使唤着却依然像从者一样跟着他的梅尔冯希娜。两人之间的关系是个谜团。



玛特伊（マトイ）

与故事有着深刻关联的少女。与她的相遇就是故事正式的展开。

从NPC处接受客户委托

在方舟主舰内的NPC处，可以接受各种各样的客户委托（クライアントオーダー）。委托的内容与报酬都各有区别，既有学习游戏内容、偏向指导类型的教学委托，也有提供大量经验值方便玩家提升等级的冲级委托。另外，能够在任务中作为搭档召唤出来的NPC所提供的客户委托，大都只能完成一次。



▲在特定的方舟任务中让NPC同行，然后以S Rank通关则完成的委托比较多。

故事进行与NPC登场

关于一部分NPC，不完成事件板上的探索或是推进故事任务的话，就不会在方舟主舰内出现。想要接受他们提供的客户委托的话，就要早早推进故事的进展。

閃乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女達の証明-

文 酷洛洛　美编 Juxi

在本作中，玩家将可以使用20名忍者美少女，展开一场又一场的生死较量。而在之前的报道中，我们已经了解到本作新登场的10名角色，那么前作的半藏学院在本作中是否还是那几名女生呢？蛇女子学园大换血后，焰等人又去了哪里呢？答案全部都会在这里揭晓，就让我们来看一下剩下的10名角色吧。

相关报道：Vol.193 P33/Vol.195 P82		PSV
ACT	动作・擦边球	
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明		
闪乱カグラ SHINOVI VERSUS 少女达の证明		
MarvelousAQL	日版	预定2013年2月28日
1～4人	6980日元	对应周边未定

剩余10名角色，全部公开！

半藏学园的学生们

▲为培育善忍的秘密机关、国立半藏学院的忍学生们聚集一堂的画面，这次5位半藏学院的学生们，又要经历什么事情呢？

►相当于5人的队长的飞鸟，在本作依然有秘传忍法的演出哦。

飞鸟

生存方式不合适就要消灭掉，这样绝对太奇怪了！

生日：9月8日
年龄：17岁
血型：A
身高：155cm
三围：B90、W57、H85
兴趣：修行
喜欢的食物：爷爷做的寿司卷

CV：原田瞳

二年级学生。祖父是一名伟大的忍者，隐藏着优秀潜质的忍学生，性格开朗，充满活力，充满正义感，且为同伴着想。无论行动还是精神上都带领着忍者班的众人。

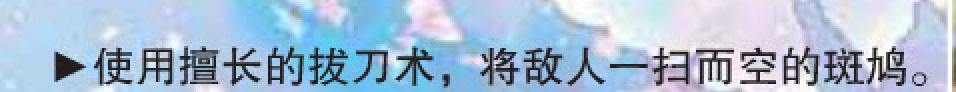
斑鸠

不过我也不能再沉默下去了

生日：7月7日
年龄：18岁
血型：A
身高：168cm
三围：B93、W:59、H:90
爱好：读书
喜欢的食物：怀石料理/日本茶

CV：今井麻美

三年级学生。凤凰财阀的千金，也是班长。从小就接受英才教育，茶道、日本料理精通，但创作料理的品味就有点……平时性格沉着冷静，但一旦激动起来，周围就会有大事发生。


►使用擅长的拔刀术，将敌人一扫而空的斑鸠。

葛城

生日：11月5日	
年龄：17岁	
血型：B	
身高：165cm	
三围：B95、W57、H90	
兴趣：骚扰女孩子	
喜欢的食物：拉面	

呀，真让我看到好东西，感谢款待。

CV：小林优

三年级学生。感情丰富的大姐姐。虽然十分受忍者班的同伴欢迎，但却有骚扰女生的奇怪癖好。另外她也有着为了追求更强，不惜一切努力的执着一面。



▲使用腿技将敌人玩弄在鼓掌之中的葛城，小裤裤什么的都露出来了……

柳生

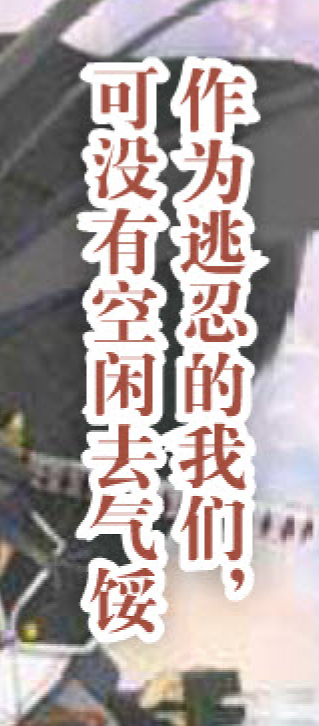
CV：水桥香织

进行不相关的战斗，为的是保护重要的人

一年级生。虽然是一名新生，但却有着相当的实力，并且对忍者的生存之道充满觉悟。性格为三无少女，不喜欢做无用功。因某事件为契机，对云雀打开了心扉。

生日：12月23日	
年龄：15岁	
血型：O	
身高：158cm	
三围：B85、W60、H83	
兴趣：睡觉	
喜欢的食物：鱿鱼干	

手中的雨伞实为强力武器！



与兔子一起战斗？

云雀

即使害怕、疼痛、想逃避，为了某人我不得不战斗下去

生日：2月18日	
年龄：15岁	
血型：B型	
身高：160cm	
三围：B80、W55、H73	
兴趣：TV GAME	
喜欢的食物：一切点心	

CV：井口裕香

一年级生，生于世代忍术名门。但自身却欠缺作为忍者的觉悟。擅长谍报活动，并且十分努力。不过由于精神层面尚未成熟，经常在忍者班制造麻烦。

离开蛇女的少女们 焰红莲队登场



焰

作为逃忍的我们，可没有空闲去气馁

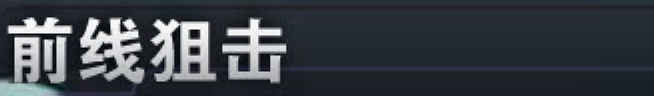
生日：1月3日	
年龄：16岁	
血型：B	
身高：163cm	
三围：B87、W57、H85	
爱好：战斗	
喜欢的食物：和食	

CV：喜多村英梨

原蛇女二年级生。因某事件而斩杀蛇女子学园的出资者道元，后带领选拔成员一起离开学园。十分重视友情，而对敌人则毫不留情，不过面对强敌，自身也会给予认同，例如飞鸟。使用六刀流进行战斗。

▼平时使用6刀流的焰，一旦觉醒就会使用背后的太刀，头发也会变成绯红色，变身为“红莲之焰”。





日影

看来我不多和别人说说话是不行呢

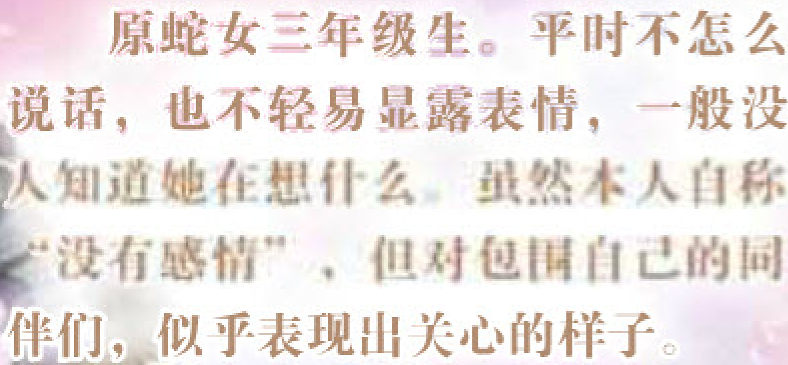
生日：9月9日
年龄：17岁
血型：不明
身高：160cm
三围：B85、W57、H85
爱好：无
喜欢的食物：无

CV：白石凉子

原蛇女三年级生。平时不怎么说话，也不轻易显露表情，一般没人知道她在想什么。虽然本人自称"没有感情"，但对包围自己的同伴们，似乎表现出关心的样子。

▼没有感情的日影，斩杀敌人时也是冷酷无比。在焰红莲队中，日影有着最快的攻击速度。





使用心爱的匕首将敌人斩裂！



咏

光看人的外表，可要吃苦的哦

生日：2月10日
年龄：16岁
血型：B
身高：160cm
三围：B95、W58、H90
爱好：裁缝
喜欢的食物：豆芽

CV：茅野爱衣



原蛇女二年级生。由于出身于贫穷街道，对富裕的家庭抱有憧憬与憎恶的矛盾情绪。没有兄弟姐妹的她，对焰红莲队的众人如姐妹般看待。全身藏有多种武器。



▶咏忍转身的动画。

华丽丽地变身



未来

一想到人们怎样看我就觉得很恐怖



生日：12月28日
年龄：15岁
血型：A
身高：150cm
三围：B62、W48、H59
爱好：上网
喜欢的食物：火锅

CV：后藤沙绪里

原蛇女一年级生，虽然想扮大人，但无奈外表过于幼齿。最讨厌的事情就是别人无视她。对于自己胸部小的事情十分自卑。



■从裙子底下掏出巨大的机枪！



使用伞型枪作为武器



春花

还早！还没踩够你呢！

CV：丰口惠美

原蛇女三年级生。有着十分强势的女王性格。最喜欢的事情就是欺负弱小。但对于感情丰富的后辈面却表现出强烈的母性。

生日：7月20日
年龄：18岁
血型：AB
身高：169cm
三围：B99、W55、H88
爱好：做玩偶
喜欢的食物：海带

白衣傀儡是作战工具



■在焰红莲队中，春花相当于4人的姐姐。



相关报道：Vol.192 P32/Vol.196 P104		3DS
RPG	角色扮演·收集育成	
真·女神转生Ⅳ		
真·女神转生Ⅳ		
Atlus	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

文 胧月

美编 澄香

尽管一直预感本作在今年上半年就会推出，可至今官方都没公布发售日，但我依然相信自己的直觉，毕竟Atlus很久没动静了。记得游戏公布之初，我就怀疑过这次的《Ⅳ》是不是改个名字的《奇幻之旅》续作，当时公布的世界观情报一度打消了这一猜疑，不过最近官方又公布了最新角色黑武士，装束与《奇幻之旅》中的探险队服装完全一样，不得不引人猜测两作究竟有什么关联。

密卡多城



东京
危机四伏的黑暗城市

相比中世纪风貌的密卡多城，东京是一个被恶魔和黑暗力量所占据支配的现代都市。主人公一行出于某种目的和方法来到东京，发现此地有一个神秘的组织力图实现人类与恶魔的共存，在该组织的动作下，人类的人身安全似乎得到了保证。

绿意盎然的光明王国

关东大地上的东方密卡多国由亚哈谢王统治，密卡多城是该国的中心。此地富饶丰美，人民安居乐业，但是幕后活动的恶魔还是威胁到国家的和平，武士众是奉命与恶魔对抗的组织，只有极少数人知道恶魔的存在。

▲18岁的青年男女被集中到城里，只有在仪式上成功启动护腕的人方有资格成为武士。

▲涩谷、新宿、六本木、银座等东京主要地区都拓展了地下街，保证人们的最低生活需要。然而食物紧缺使得部分有能力的人类不惜铤而走险，狩猎恶魔作为盘中餐。

东方密卡多国的统治者和被统治者

富足的密卡多国并非人人平等的社会，这里有贵族和牲民两大阶级。贵族掌握着社会上的绝大多数财富，从事政治和知识活；牲民则务农或经商，且必须继承家业，不得僭越。对于这种身分上的高低差，牲民并没有表现出不满或反抗，由于制度上被选为“武士众”后就有机会成为贵族，牲民中的年轻人对此向往的也不在少数。







两个世界的

东京的统治者和被统治者

为了在严酷的环境下得以生存，东京的人们接受名为“八部连合阿修罗会”的领导。虽然生活上有诸多不便，但阿修罗会保护人们没有性命之忧。不求改变现状的东京人，与密卡多国的牲民何等相似。



密卡多国和东京乍一看似乎毫无共同点，但作为主人公冒险的两个主要地区，并且幕后都有“恶魔”这种神秘生物在活动，令人不禁想找出它们之间的更多关联。





漆黑铠甲的神秘角色登场



黒きサムライ
…そんなに怖い顔しないでちょうだい
私は求める者を拒みはしない

『这个国家把所有的人都蒙在鼓里呢』

共同点与关系

黑武士

神秘的黑武士穿着眼熟的战斗服——没错，就是《奇幻之旅》中主人公探索南极时的着装了。她对密卡多国和东京的情报均了如指掌，不时地出现在主人公的眼前，指引冒险方向的同时也扔下一些意义不明的话语。是敌是友尚不明确，不过她应该也拥有驱使恶魔战斗的能力。

声优 田中敦子

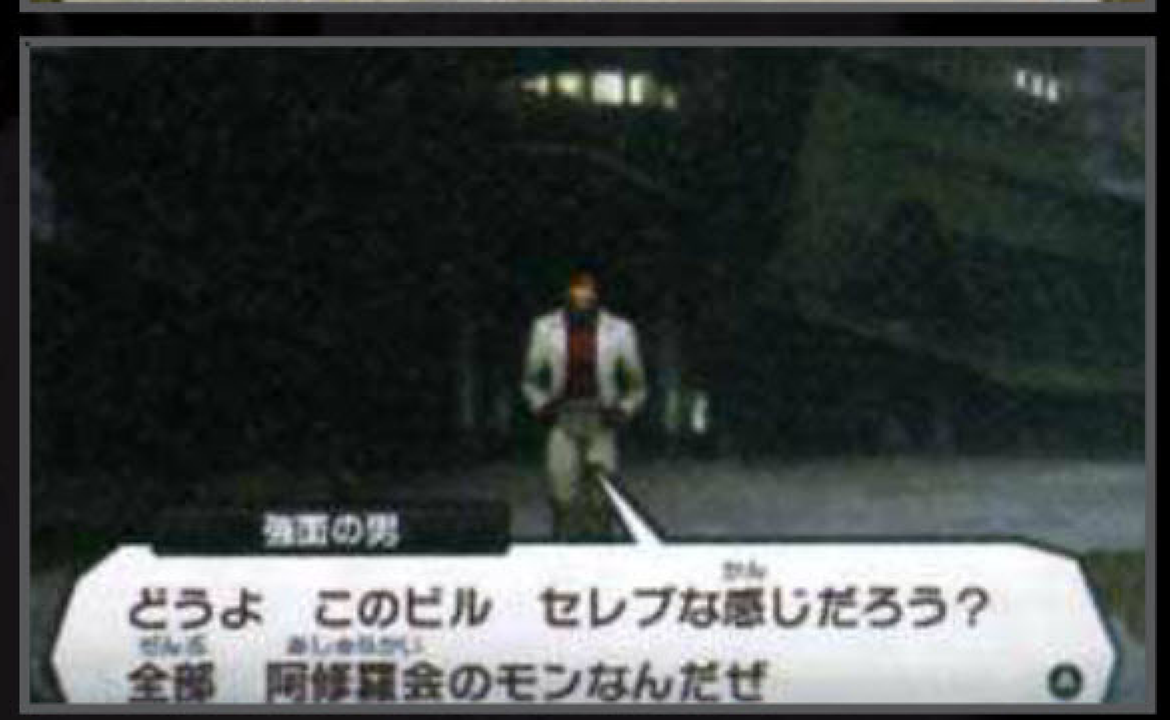


图谋与恶魔共存的庞大组织

八部连合阿修罗会

『没有觉悟弄脏自己双手的小孩，就不要满口大道理了。』





坐落于六本木的组织，头领是被称为TAYAMA的男子。他们通过与恶魔交涉来保护东京住民免受伤害，为东京带来了一定程度上的秩序。阿修罗会统治着东京的绝大多数地区，他们虽然保护了人们的安全，但法度森严，对敢于反抗组织的人都毫不留情地加以制裁。TAYAMA是通过怎样的手段与恶魔交涉，还是一个谜。



TAYAMA

声优　大冢芳忠

东京两大

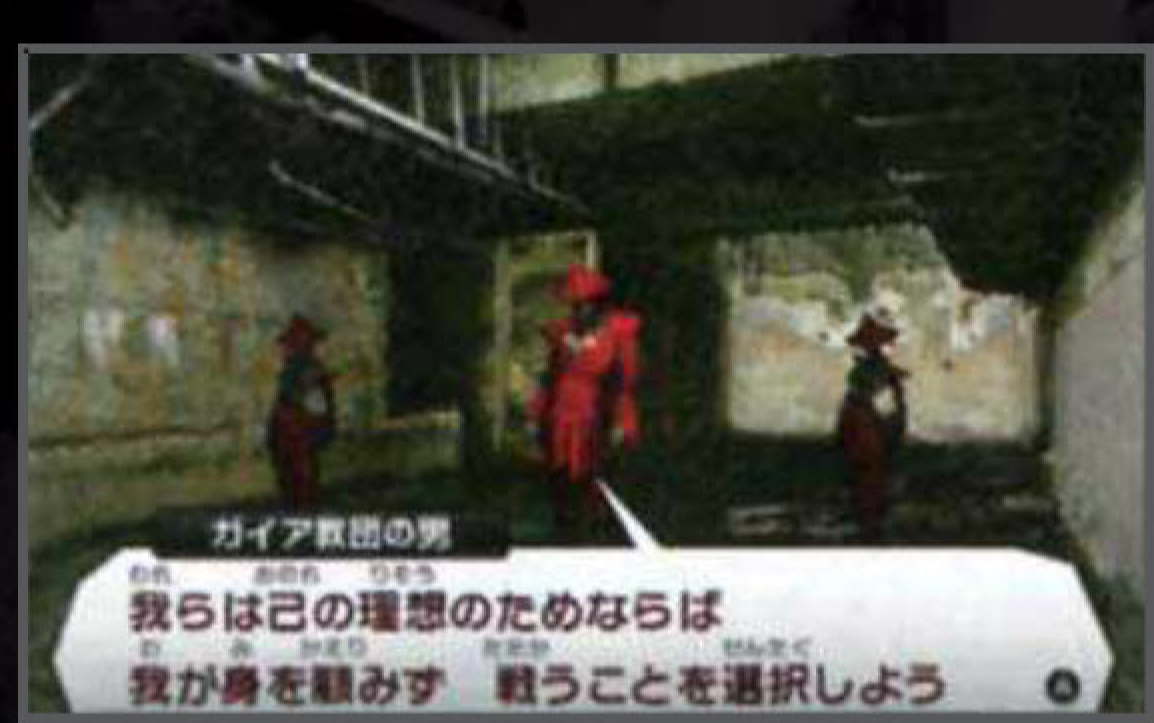
力量至上的宗教团体

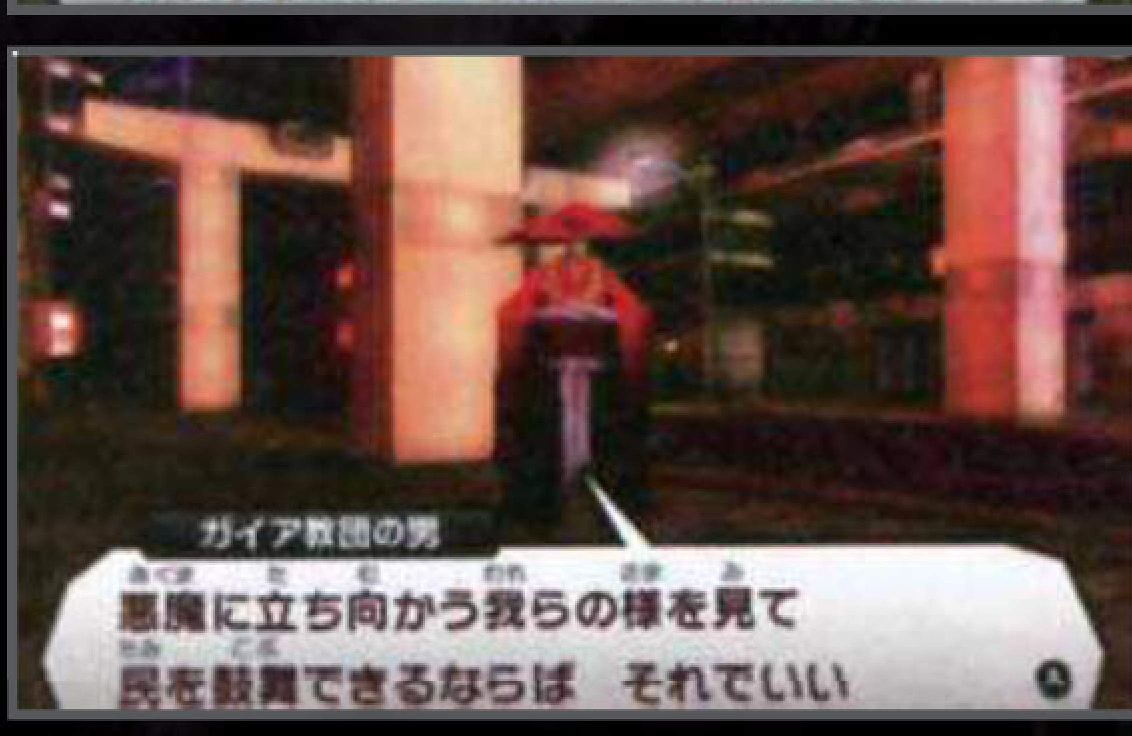
盖亚教团

对阿修罗会的办事方式加以反对的敌对组织，坚决不屈服于恶魔，贯彻战斗精神。该教团信奉力量至上，认为无论恶魔还是人类，惟有强大的一方才有资格生存。因此教团对弱者紧闭大门，只有通过了严格测试的人才能加入，战力精锐，卡嘉是隶属其中的一名成员。阿修罗会和盖亚教团这两大势力，毫无疑问地会左右东京的未来。

『竭力反抗，直至死去。』







声优 笹岛かほる

卡嘉

对立组织

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息



再次恋上取景器前的你





PSV 写真女友 亲吻

フォトカノ Kiss

◆角川Games◆SLG◆预定2013年4月15日◆日版

喜欢《写真女友》的玩家会不会嫌游戏在PSP上表现力不足、画面太多锯齿呢？会不会觉得把女生“泡到手”之后就Good Ending，有点意犹未尽呢？今年4月各位就可以在PSV上看到《写真女友》的强化作品《写真女友 亲吻》了。游戏在原作基础上进行内容添加，并且在机能更为强大的PSV上向玩家呈现。

“恩爱日子（ラブラブデイズ）”是本作的全新内容，当玩家完成本篇的结局之后，就可以进入这个新故事模式。在这里玩家可以与已经成为恋人的女主角展开美妙的后日谈，例如选择游戏中各种场所，为女主角进行拍照，其中还会插入各种丰富有趣的事件。玩家通过事件以及拍照环节，积极地增加女主角对自己的好感度，晚上在家可以查看好感度的提升，当上升到一定程度之后，我们就可以在星期天约上女主角出去约会咯。而在“恩爱日子”期间，玩家可以使用全新的系统“恩爱接触（ラブラブタッチ）”与女主角进行交流，在这里不仅能和已经成为情侣关系女主角，通过屏幕进行亲吻，还可以通过游戏中的相机功能，拍下女生们献出娇嫩红唇的瞬间。（各位切勿把嘴放到屏幕上哦，这样不卫生……）

除了新内容之外，游戏还对原有内容进行强化，例如在拍摄照片的时候可以开启“摇杆模式”，利用PSV才有的右摇杆对镜头进行微调；也可以开启触摸模式，通过拖曳屏幕来直观地控制焦点和视角；甚至还可以开启体感模式，直接通过倾斜机身来拍摄女生们的“绝对领域”（坏笑）。（文：酷洛洛）



▲前作的内容在这里相当于追求阶段了。

▶拍摄模式功能更加丰富。



▶要亲下去，亲下去，还是亲下去呢？



和妹子们一起制作游戏吧！

樱花庄的宠物女孩

PSV PSP

さくら庄のペットな彼女

◆角川Games◆预定2013年2月14日◆AVG◆日版

本作是由鸭志田一原创的同名轻小说改编而成，原著讲述的是主人公神田空太和樱花庄里有着绘画、编剧、编程等独特才能的房客们相处的种种故事。而在这次的游戏中，樱花庄房客们的各项才能被主人公利用了起来，玩家将扮演作为指挥者的神田空太，在3个月时间内完成一款游戏作品，并通过审查组的投票。

本作将完全还原真实的游戏制作过程，玩家需要在有限的时间内完成诸如世界观设定、3D建模绘制、配音等相关工作，制作好的游戏也会经历α版、β版等测试版本并接受投票，获得好评后才能制作出最终的完成版，要是在出品α版的限定时间内还没有完成游戏制作的相关工作，可是会直接导致Game Over的哟！游戏以“天”为时间单位，平时的时间里，每天都有3次行动机会，玩家可以选择给樱花庄的房客安排作业任务，也可以选择和指定成员对话触发剧情。作为一款恋爱文字游戏，和女主角们的恋情自然也非常重要，可不要为了完成游戏而忽略了女孩们的感情哦。（文：阿鲁）



▲想要完成一款游戏需要涉及到多方面的内容，作为指挥者的你能否胜任这项工作呢？



▲制作游戏的工作会让房客们产生各种情绪，此时就需要身为指挥者的玩家进行安抚工作了。



▲除了要制作好游戏，培养和女孩们的感情也是非常重要的。



新旧奥特曼的大集结！



奥特曼 全明星编年史

PSP

ウルトラマン オールスタークロニクル

◆NBGI◆S・RPG◆预定2013年3月7日◆日版

本作是一款以人气特摄片《奥特曼》为题材的战略游戏，故事讲述光之国遭到了怪兽军团的压制，在和敌人的战斗中只有赛罗奥特曼一个人逃了出来，玩家要控制赛罗将同伴一个一个复活后拯救光之国。游戏的玩法和一般的S・RPG一样，玩家在由格子划分的战场上排兵布阵，战斗胜利后可以入手用来复活奥特曼战士的奥特曼之魂，继而将他们加入到自己的阵营中。参战作品方面，除了前面所提的赛罗奥特曼之外，众多昭和以及平成时代的作品都有收录进来，《奥特曼》迷们所熟悉的奥特曼以及怪兽都会在游戏中展开一场以银河为舞台的大决战。当然，奥特曼们的必杀技和技能都得到忠实还原，并且随着等级的提升，可使用的必杀技和技能也会增加。

（文：乌冬）





▲标准的S・RPG界面。



▲熟悉的必杀技。


▲使用技能强化自身。

围绕着传说咖喱的冒险喜剧!





PSV 圣魔导物语

~ 圣魔导物语 ~

◆Compile Heart◆RPG◆预定2013年3月28日◆日版

Compile Heart的“《魔导物语》系列”虽然也已经经历了长久的历史，不过最为广大玩家熟悉的部分，应该还是系列的角色在同社高人气作品“《噗哟噗哟》系列”中登场，从而带动了本系列的知名度。如今，系列的最新作即将登陆PSV平台。



▲角色立绘非常可爱，而信息窗与字体也很柔和。

本作打着“新生”的旗号，是抛弃了系列旧有角色的完全新作。主人公噗噗露在魔导中学中等部的毕业考试中挑战“魔导之塔”，却在塔中发现了印着咖喱图案的古老文献，并且因为带回了塔中的不可思议生物“小库”，而遭到了停学处分。得知文献记载着“传说中的魔道咖喱”的制作方法后，为了拯救附近将要倒闭的咖喱店，最喜欢咖喱的噗噗露与小库一起踏上了寻找究极食材之旅。而在这一路上，她将与形形色色的人相遇，并卷入东颠西倒的冒险喜剧中。新作的游戏类型为3D迷宫探索型RPG，人设方面启用了三名画师共同进行角色绘制，相信能为各位RPG爱好者们带来不一样的感觉。

（文：白菜）

▲直接在地图上与怪物进行战斗，有一种“《风来的西林》系列”的感觉。

打破传统的新感觉魔法麻将



PSP 雀圣学园 时空魔法

雀圣学园 クロノ★マジック

◆Boost On◆TAB◆预定2013年3月28日◆日版

这是一款走奇幻风格的非正统麻将游戏，在麻将的基本规则上添加魔法要素（听说ACG宅管这叫“外挂”），利用魔法可以实现逆境中的一击逆转，获得最终胜利不仅需要足够的雀力，还要把握好魔法攻击的使用时机。美少女演绎的麻将对决中穿插纵横画面的魔法效果，配以大迫力的角色特写和魔法台词，让原本杀机暗藏的麻将桌热闹非凡。通过削减对手的点数可破坏其魔法装甲，虽然破甲的详细效果尚未公布，不过想来也就是麻将游戏中喜闻乐见的服务镜头。



▲以日本麻将为基础规则，由于是两人麻将，和出大牌的几率相当高。



▲发动魔法时的华丽特效，需按照屏幕上的指令完成QTE。由插画师空中幼彩设计的人物非常可爱。

本作分为雀斗和雀姬两个模式，雀斗是排除魔法要素的半庄麻将，可选择喜欢的角色玩双人麻将；雀姬模式则可自由使用魔法，走各个角色的剧情，登场的女性全员均有不同的结局。雀姬模式可发动魔法“魔女炸裂”，魔力值储蓄到最大时，更可使用一击逆转的究极魔法“驱动契约”。魔法的威力由玩家对QTE的执行成功率而变，顺利完成可轻松和出役满级的大牌。


（文：胧月）

超热血、超极速的机器人战斗！



3DS 超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼

超速変形ジャイロゼッタ－ アルバロスの翼

◆Square Enix◆RPG◆预定2013年春◆日版

《超速变形伽罗Z》是SE在街机上推出的集换式卡片游戏，以“可变形式框体”为卖点，伴随着去年10月份推出的TV版动画，受到了不少玩家的关注。如今这款游戏也将登陆3DS平台！

游戏版的故事发生在TV动画版的40年后，剧情也与之紧密相连，令人诧异的是动画版角色轰驱流等人的模样却丝毫没有老却！他与游戏版主角间将会发生怎样的故事？伽罗Z隐藏的秘密能否揭晓？这就要等游戏发售才能一一解答了。游戏中登场的机器人可以变形成为汽车形态，而这些汽车型号则是来源于现实中三菱、日产、丰田等公司的实际车型，3DS版中登场的车型更是超过了100种。此外游戏更请到了中泽数宣（代表作《魔神英雄传》）担当机设，相信机器人的造型方面也会让“萝卜控”满意。玩家可以在格纳库中对机体进行自由改装，战斗中则能消耗齿轮（ギア）来发动各种必杀招式。更多系统和剧情方面的情报，就有待制作方的进一步公开了。（文：苍穹）



▲动画版主角轰驱流依旧活力十足！



▲变形成为汽车形态。



▲机器人形态下的战斗界面。



恋爱出道，真爱1000%！



PSP 初恋男友 恋爱出道宣言

はつカレっ☆恋愛デビュ－宣言！

◆FuRyu◆AVG◆预定2013年4月4日◆日版



本作由在手机平台有着丰富乙女游戏制作经验的FuRyu制作。剧情主要讲述了一进入4月女主角便将升为高二学生，她决定不再像一年前那样平凡度过，要加入社团寻找自己可以为之努力的事情，恋爱当然也包括其中。

游戏的主要目的是在从开学到7月烟花大会期间的4个月内，找到心仪的恋人并和他迎来最终结局。在游戏中玩家可以决定1周的行动，每天又分为上午、午休、放学三个部分。上学期间玩家可以自由在校园内移动，遇到各位角色就能触发对话。如果角色头像上有特殊的符号，还可以触发主线剧情、支线剧情、师生剧情、朋友剧情、心动会话等等。其中心动会话过程中会有多个选项，正确选择能够控制聊天气氛朝不同方向发展，气氛上升到最高就会进入超甜蜜会话阶段。游戏的角色设计和原画由《歌唱王子》的漫画作者雪广うたこ担任，再加上豪华的声优阵容，喜欢女性向恋爱游戏的玩家不可错过。（文：半夏）



▲新学期女主角会以怎样的方式遇到闪亮男主角们呢？

▼能够自由在学校移动和角色对话。



▲心动会话可是打动男主角的最好时机。



栏目主持：酷洛洛　文 钢琴

有一直关注硬件周边栏目的朋友是否有注意到，为什么欧美系周边的数量远远不及日系周边呢。这关乎到文化差异的问题，相对来说，绝大部分日本阿宅对官方出品的东西有着几乎绝对的忠诚度，而欧美阿宅则崇尚DIY精神，喜欢自己动手（这不是在说欧美阿宅的动手能力就一定比日本阿宅强），喜欢玩出自己的个性。所以这两种不同的心态下，也就造就了两种不同的市场氛围，日本周边林罗满目，欧美周边神来一笔，各有各精彩。下面看看本辑有什么好的周边推介吧。

谁用谁闪亮3DS LL专用外壳

品名：キラキラケース こあくま
出品：Cyber
对应机种：3DS LL
官方价格：1280日元





3DS LL作为3DS的第一个改良版本，确实是修正了3DS的不少小毛病，但顺带也把3DS时髦的外表也修正了，不过抱怨3DS LL外表不够闪的朋友，这款新上市的周边可以帮到你，不过总的来说，这个保护外壳除了内里掺有大量的闪粉外，其他方面和一般的保护外壳并没有什么区别就是了……

3DS保险柜

品名：Game Case Locker with Game Holder
出品：CTA Digital
对应机种：NDS/3DS全系列
官方价格：19.99美元

欧美周边商CTA Digital又一诚意出品，专门为NDS系列量身定做的保险柜，金属外壳和锁头组成的钢铁领域，可以完全防御自家宠物和路过的死小孩的侵袭。内部空间相当广阔，能容纳10数张DS游戏包装盒，底层可放置3DS等掌机硬件。游戏卡带的容量看上去可能不太够用，还好CTA还随柜赙赠了两个DS系列游戏卡带收纳盒，收纳盒内有14个卡带收纳槽，三个触控笔槽，两个TF卡槽和两个SD卡槽，对于一般的玩家来说已经卓卓有余了，再不够的情况下还可另外购买CTA这种游戏卡带收纳盒，那么理想状态下就可以装100张以上的卡带了。当然，除了以上介绍到的用法以外，用来放置其他小物件、甚至PSV相关的东西也是不错的选择。







3DS LL《薄樱鬼》主题装饰贴纸

品名：デザスキン 薄櫻鬼 for ニンテンドー
出品：Deza Egg
对应机种：3DS LL
官方价格：2480日元




《薄樱鬼》是女性向恋爱游戏的人气作品，这次推出了一式数款3DS LL专用的主题装饰贴纸，外部是风格各异的原作画师操刀的图案，而内部则为了避免盖过游戏时屏幕内画面的风头，而采用了比较简约的粉色系的樱花背景。另外有一点，此系列装饰贴纸都是用白色作为底色的，所以和白色的3DS LL相性最好，贴到其他颜色的机器上可能效果会打个折扣，有兴趣的朋友可要注意了





迪士尼经典角色主题PSV专用外壳

品名：ディズニーキャラクターシェルジャケット
出品：Ray Out Gamer
对应机种：PSV
官方价格：3400日元

米老鼠、唐老鸭，这些为无数人创造了美好童年的迪士尼角色，数十年来经久不衰，可谓经典中的经典。Ray Out Gamer为各位FANS带来的这款怀旧风格的迪士尼经典角色主题PSV专用外壳，表面尽是迪士尼经典动画角色。产品共有三种外观选择，是否有勾起你童年时代的回忆呢。



金属色3DS LL专用保护外壳

品名：ラバーコーティング ハードジャケット
出品：RAY OUT GAMES
对应机种：3DS LL
官方价格：1980日元

金属色向来是时髦的标志，目前市面上大部分金属色系的保护外壳都是由合金制成，虽然防御力方面的确是有100%的保证，但过硬的材质同时也容易对爱机本身造成伤害。所以，为了照顾喜欢金属色但又害怕合金刮花机器的朋友，本次介绍的这款金属色外壳是塑料制造的。本品厚度有接近1.5mm，比合金制的同类外壳厚很多，不过装到3DS LL上却没有臃肿的感觉，基本和3DS LL融为一体，这得益于本品既紧凑又美观的外观设计。优点说了这么多，瑕疵有没有呢？基本只有一点，那就是侧边才能看到的合模线了（3DS LL上面也有合模线，真是名副其实的一体化），合模线部分刚好是受力最大的地方，安装扣合上3DS LL的时候用力过大可能会沿这条线断掉，也就是本品惟一要注意的地方了。






掌机市场扫描

临近年关，不少游戏和主机都出现相对的价格波动，要在年前入手主机或者游戏的同学就要趁早了，不然过了年回家，价格可能要上涨哦，好了，来看看近期的掌机市场概况吧。

栏目主持：酷洛洛

北京 德科

春节将至，国内的游戏市场大多开启了“强走模式”，各类主机纷纷价格上涨，抓住难得的机会赚上一笔。首先来看看3DS方面，最近不断有越发明确的烧录卡情报出现，卡带名为“ACE CARD”，先是一卡一游戏，然后是游戏可更换，再后来又出现了限定日版机的烧录卡，且每一次都会放出相关视频以求做到“有图有真相。”在实际拿到商品之前（如果有这个可能的话），惟一知道该烧录卡真伪的恐怕只有任天堂吧，考虑到任天堂官方尚且没有任何回应，玩家们暂时也不必太过纠结，首先就是“现在不买破解后会不会涨价？”，肯定不会，因为如今的行情是机器有的是，但买的人很少，破解只会带来更多的销量；其次是“既然要破解了那就别买正版游戏了。”这种想法更是没有必要，有喜欢的游戏该买还是买。价格方面日版3DS LL主机依然在1500元左右，目前烧录卡大多由R4和DSTWO两种，前者便宜（80元左右），后者对应新版本升级较快，玩家可以根据自身经济情况选择。3DS目前在市面上正慢慢被取代，为防止二手机以旧充新，购买是最好查看版本号，或者避开发售较早的蓝色和黑色。当然，依然要把日版作为第一选择。

PSV最近的涨价势头较为明显，而且因为春节的关系，部分玩家依赖的网络二手游戏交易都变得不易成交，过节前都比较忙大多顾不上发帖发货了，一些热门游戏如《P4G》仍然是供不应求，价格时有上涨并伴随不间断的缺货，不出意外的话春节期间该游戏又会涨回400元的首发价格，准备下载数字版的玩家除了一张较大容量的存储卡以外，良好的网络环境也是必备条件。



转眼之间2013春节就要到来了，相信不少学生玩家都已经考试结束准备放寒假了吧？平时没有玩游戏的时间，长假期间可要玩个痛快，笔者想起小时候因为天天打游戏到了开学的时候发现没写作业，于是把作业本直接丢进炉灶里烧掉五分之四，然后迅速写了剩下五分之一的部分，开学交给老师说“我妈以为是不要的废纸给我丢去烧了，还好我发现得快不然就全没了！”想要模仿笔者的少年们最好做好被请家长+挨揍+游戏机锁进柜子的准备。

PSV的价格继续保持平稳，丝毫没有受到即将到来的几款大作影响，毕竟库存量这么多，游戏再好玩，只要不破解，在国内还是比较难普及的。反正对于玩家来说是好事，反正基本价格也降不下去了，大不了买来先玩着，慢慢等破解。目前全新的PSV价格在1500左右，从性能上来看，性价比还是很高的，只是目前阶段后续消费还是比较多。PSP相对于前段时间有一点点小降，主要还是因为翻新机实在泛滥，毕竟现在二手PSP很便宜，收来翻新利润是很高的，所以做的人比较多。目前全新机价格大约在850左右，请谨慎购买，实在纠结不如干脆直接向玩家收购二手也不错。

3DS最近爆出破解的消息，说是某款烧录卡可以玩3DS棒球游戏了。不过怎么看都感觉像是把正

版卡带集成到一张烧录卡里了，但这款游戏日版是5000日元左右，而烧录卡的价格则不到4000，搞不明白，看看后续怎么发展吧。能破解当然是好事，国内大部分玩家都指望着这一天呢。现在3DS最便宜的版本大约是1100左右，相当便宜，我觉得很多喜欢用手机玩游戏的朋友真可以考虑买个便宜的手机再买个3DS了。3DS LL仍然保持在1400左右，机能没有强化扩大屏幕感觉没什么意义；神游版的大约1650左右，内置两款正版游戏。如果等待破解的话其实还是买最便宜的版本比较划算。配件方面依然没有变化，因为翻来覆去就那几样……

当年PSP-2000破解难度也很大但最终还是完美攻破了，希望PSV和3DS也不会让我们失望吧。



在经历了“世界末日”之后，迎来了2013年元旦5天小长假，对于绝大部分中国人来说，这个小长假真是又爱又恨：爱的是，有这么多天，真是喜欢做什么都可以了；恨的是，爽完之后，回来要面对的是连续八天的上班地狱。于是群众纷纷高呼：“2012是什么坑爹世界末日啊！上八天班才是真末日啊！”

任天堂在2013年初，冷不防给业界放了颗重磅核弹，它就是怪物级长卖游戏最新作《口袋妖怪 X・Y》，情报一出，无论任饭索饭软饭，均感叹“PSV才上天堂，就要下地狱了”。PSV从正式发售开始，市场的不景气，索尼的不作为，第三方的暧昧态度，欧美市场这一年时间真是多灾多难，眼看2013年从热门核心游戏《灵魂献祭》和《梦幻之星在线2》起就会有个好的开始，任天堂又来这么一着，实在是压力山大。

下面说些关于钱的问题，最近国与国之间的关系相当紧张，货币汇率也随之动荡，在经历了长年0.078以上RMB兑日元的高汇率后，近几个月汇率终于回落到0.072左右，偶尔还能跌破0.070死线，对比之下买宅物能省不少，现在临近过年，憋了很久没买东西各位可以稍微放纵下欲望了。

上面已经提到《口袋妖怪XY》的公布，广大口袋迷是不是已经感觉头顶青天了呢，还没入手机器的朋友可以唱首《不再犹豫》，安心等待这个白金大作的到来。受到汇率影响，3DS LL的价格最近大幅回落，上辑平均1480，本辑1400左右，跌幅接近100元，3DS则基本不变，所以很多实体店都直接推荐买3DS LL，部分店家甚至不做3DS了。至于神游3DS LL，还是官方报价1699，毕竟有250多的增值税在里面（发票里有明确标明），所以除去这250的税以后，神游3DS LL价格实际上是和日版3DS LL持平的，而且内置了两游戏，还有限定版一般的外观，神游3DS LL可谓仁至义尽，有闲钱的朋友不妨买台回家“供奉”，支持下神游。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1070	1110	1320	800	40	60	100
北京	绿洲电玩	1000	1100	1450	880	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	850	80	130	210
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1480	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1480	850	80	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1400	950	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1150	1250	1500	880	80	120	220
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1150	1500	900	60	110	180

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1490	1695	120	175	295	470
北京	绿洲电玩	1550	1750	130	230	350	520
上海	新亚电玩	1550	1850	140	210	330	450
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1780	150	190	295	495
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	1780	140	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1550	1780	120	175	320	480
广西南宁	光派电玩	1550	1900	150	220	340	560
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1650	150	200	320	500

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　　文 月下雪影

Ace3DS Pro横空出世，3DS破解再掀波澜？
烧录卡情报站带你解密Ace3DS Pro

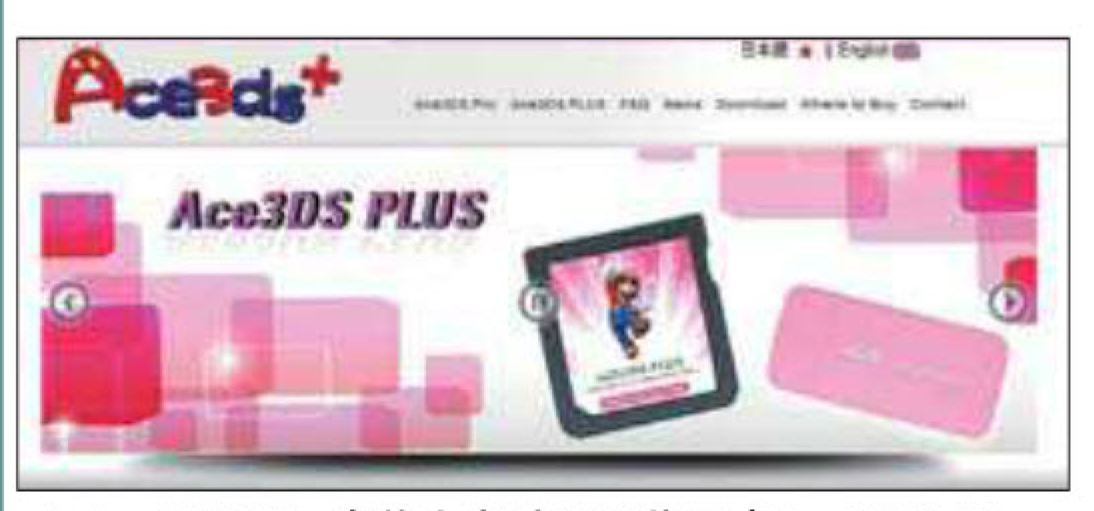
最近，网上一段3DS主机的破解视频引起了广大3DS玩家的强烈关注。视频中，一位手持NDS烧录卡的玩家在日版3DS LL上成功的运行了3DS游戏《职业棒球魂2011》，引起玩家们的大量猜测，同时也引起了玩家对3DS主机破解的新一轮期待。

在视频中我们可以看到，这款成功运行了3DS游戏的烧录卡名称为Ace3DS Pro，它除了支持3DS游戏之外还可以兼容NDS游戏，算是一款新老两代主机通吃的烧录卡。Ace3DS Pro的上面置有一个开关，通过它可以切换烧录卡的工作模式，分别对应3DS游戏和NDS游戏。虽然资历尚浅，但Ace3DS Pro并不是这家厂商的第一款产品，它们在此之前还曾开发过Ace3DS Plus，它是一款支持3DS和NDS主机的NDS烧录卡，但其网零售价格也只有30元左右，算是走低端路线烧录产品，所以厂商此次突然发布Ace3DS Pro还是比较出人意料的。

现在，这款Ace3DS Pro烧录卡已经在国外上市，售价3350日元，折合人民币约234元，但在国内Ace3DS Pro暂时没有直销渠道，好似摆明其是一款只针对国外销售的烧录品牌。而目前，关于Ace3DS Pro的运行模式玩家也有很多猜测，总结起来大致有两种：一种是说Ace3DS Pro本身内置了《职业棒球魂2011》这款游戏，厂商只是将其芯片焊接到了烧录卡主板上，然后再通过某种技术读取到正版的3DS游戏，因此Ace3DS Pro只能算是附加了《职业棒球魂2011》正版游戏的NDS烧录卡，而其价格比《职业棒球魂2011》低的原因，玩家更是给出了《职业棒球魂2011》在日本已经值崩的理由。不过根据实际情况来说，《职业棒球之魂2011》在日本的依然比较稳定，二手货也需要2000日元左右，这样再加上本身烧录卡的制作成本，显然这种猜测还是站不住脚的。

第二种说法则是说Ace3DS Pro采用了某种仿真技术，所以是可以烧录3DS游戏的，只不过因为技术关系每次只能烧录一款而已，况且厂商也表示今后支持的游戏会逐渐增多，所以无疑是可烧录卡。从实际角度出发，这种说法还是比较贴合事实的，Ace3DS Pro的破解技术其实是来源于国外的3DS破解小组，他们曾用仿真手段将3DS ROM写入了烧录卡内置的Flash芯片中，然后再通过烧录卡的NDS游戏作为引导从而伪装成正版的3DS游戏卡被主机所识别。通过视频我们可以知道，Ace3DS Pro的方法基本也如出一辙，只不过因为这种方法的支持程度有限，所以暂时只能演示一款游戏。但也正因为核心技术并不在厂商手中，所以Ace3DS Pro许诺的更新，恐怕很难实现。

实际上，销售Ace3DS Pro的厂商也是国内曾经知名的烧录卡厂商，只不过因为产品并不成熟，所以才采用了烧录卡届最普遍的OEM模式进行生产销售，一来不会影响到原有品牌的口碑，二来也是试探市场，干一票捞一票。所以Ace3DS Pro虽然并不是正版和烧录卡的结合体，但考虑到技术并不在厂商手中，未来的发展并不明朗，这次恐怕也只能是昙花一现。期待Ace3DS Pro能给破解掀起波澜的玩家还需冷静，或许未来3DS会被破解，但肯定还不是现在。



▲Ace3DS Pro也曾生产过NDS烧录卡Ace3DS Plus，只不过面向低端，口碑平平。



▲Ace3DS Pro目前只在日本进行销售，避开了国内直销以免被了解到身份，避开了欧洲市场，以免被谴技术并非自有。



文 胧月 美编 咕噜

2011 年底 PSV 发售后，2012 本该是两台新掌机奋力拼杀的一年，但掌机界的战局并没有预想中的那么精彩——这并不是说去年的游戏不好，事实上去年各大平台特别是 3DS 上佳作潮涌，在整理 3DS 十佳游戏名单时，我曾感叹“怎么这么好的游戏都排不进前十”。作为媒体人，个人的倾向跟大部分第三方游戏厂近似，希望看到业界出现制衡和对峙的局面，对于第三方而言，这是他们与第一方谈价的资本，对于我们小编则可直接转化为纸面上的谈资。两年前《口袋妖怪 黑・白》与《怪物猎人 携带版 3rd》的激烈火并，相较之下今年的一边倒局势多少有些平淡了。不过话说回来，撇开第一方不谈，游戏界依然发生了各种各样的大事，下面就请大家跟随本文回顾一下这精彩的 12 个月。

1月 January

本月注目

Hudson 与 Konami 合并

2012 年 1 月 17 日，Hudson 向日本财务省的关东财务局提出临时报告书，宣布与另一家知名游戏公司 Konami 数字娱乐合并。Hudson 是于 1973 年 5 月创业的老牌厂商，70 年代末开展软件业务，出品了《桃太郎电铁》、《炸弹人》、《高桥名人的冒险岛》、《PC 原人》等知名游戏系列，并推出过 Joystick、Joycard 等游戏控制器。进入新千年后成为 Konami 的组织公司，并于 2011 年 4 月完全子公司化。合并之后 Hudson 的商标继续延用，一如既往地推出那蓝色 LOGO 的相关商品。



本月杂记

9 日	索尼发表 Xperia 系列新机型。
10 日	世界最大规模的家电样品展会“2012 International CES”召开。
12 日	NBGI 出品的《火影忍者》游戏系列全世界累计出货突破 1000 万套，该系列在家用机和掌机平台都很受欢迎，CC2 深厚的开发实力得到广大玩家的认可。
19 日	《口袋妖怪+信长之野望》的完成披露会召开。
29 日	“《逆转裁判》系列”10 周年纪念活动“逆转裁判 10 周年 特别法庭”举办，公布了《逆转裁判 5》的制作计划。

CHECK POINT

2012 International CES

美国拉斯维加斯当地时间 1 月 10 日 ~ 13 日，世界最大规模的家电样品展会“2012 International CES”顺利举办。索尼在本次展会上提供了PSV主机的试玩台，为当时预定在 2 月 22 日首发的美版 PSV 造势。微软提供的 Kinect 游戏《Kinect 星球大战》也很受来场游客的好评。



“《火影忍者》系列”出货突破 1000 万

该系列由 NBGI 于 2003 年 3 月发售掌机 WS 上的第一作《火影忍者 木叶忍法帖》至今，1000 万的出货中包括日本及亚洲地区 190 万套，北美 430 万套，欧洲 380 万套，说其受到全世界玩家的喜爱并不为过。为了祝贺这一成绩，游戏的主要开发商 CC2 的社长松山洋在 4 月 COS 成漩涡鸣人参加巴黎举办的马拉松比赛。



1月日本游戏销量 TOP 5



统计时间 2011 年 12 月 26 日 ~ 2012 年 1 月 29 日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	马里奥赛车 7	3DS	38 万 8760 套	Nintendo	2011年12月1日发售
2位	怪物猎人 3 G	3DS	31 万 9037 套	Capcom	2011年12月1日发售
3位	超级马里奥 3D 大陆	3DS	29 万 8529 套	Nintendo	2011年11月3日发售
4位	装甲核心 V	PS3	17 万 237 套	FromSoftware	2012年1月26日发售
5位	生化危机 启示录	3DS	16 万 575 套	Capcom	2012年1月26日发售

2月 February 本月注目 3DS成为日本销量最快突破500万台的主机

2011年初首发的3DS由于初期软件阵容偏弱，加之定价较为高昂，销量一度落后。任天堂为此煞费苦心，不仅抛出直降10000日元的“跳楼价”，又大力推出多款百万级的第一、第三方游戏助阵，从2011年下半年开始，主机的销售情况明显好转，并于2012年的2月19日在日本销量累计突破500万台，这也是日本游戏市场有史以来最快（仅用52星期）达成这一数字的主机，之前的纪录保持者是NDS，用时56星期。



本月杂记

1日	平井一夫就任索尼社长兼CEO。
9日	角川Games宣布发行PSV游戏《英雄传说 零之轨迹 进化版》。本作是PSP游戏《英雄传说 零之轨迹》的强化移植版，原作由Falcom制作并发行。
26日	为纪念同日发售的《新・深爱》，Konami官方开展了各式主题活动。
28日	任天堂宣布《口袋妖怪》新作《黑2・白2》于当年6月在NDS平台上登陆。
29日	SCE宣布PSV主机全球销量突破120万台，实体游戏与下载游戏总销量突破200万套。
	名越稔洋升任为SEGA的CCO（首席创意官）。

CHECK POINT

情人节的《新・深爱》

《深爱》是Konami在NDS平台上发足并捧红的又一恋爱类游戏，2月的情人节当天，系列首次登陆3DS平台的《新・深爱》正式发售，官方为此也准备了丰富多彩的庆祝活动。在秋叶原的Yodobashi店，系列的总制作人、诸位玩家的“岳父大人”内田明理和负责角色人设的“岳母大人”三野太郎（编注：这位岳母是男性）上演脱口秀。而在秋叶原的7・11便利店则设置了特殊的AR图标，用3DS的摄像头予以识别，即可看到店门口站立着7.11米高的巨大女友成像。



2月日本游戏销量 TOP 5



统计时间 2012年1月30日～2012年2月26日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	新・深爱	3DS	11万9355套	Konami	2012年2月14日发售
2位	二进制领域	PS3	9万2564套	SEGA	2012年2月16日发售
3位	怪物猎人3 G	3DS	8万4585套	Capcom	2011年12月10日发售
4位	牧场物语 初始的大地	3DS	7万9809套	Marvelous AQL	2012年2月23日发售
5位	幻想水浒传 交织百年之时	PSP	7万8926套	Konami	2012年2月9日发售

3月 March

本月注目

Spike 与 Chunsoft 合并

3 月 13 日，日本 Dwango 公司发表官方申明，称旗下的子公司株式会社 Chunsoft 从同年 4 月 1 日起变更商号为 Spike Chunsoft。从名字上不难看出，这意味着两家游戏公司的合并消息。Chunsoft 成立于 1984 年，是音响小说类游戏的开创者，拥有《街》、《恐怖惊魂夜》等多款名作，而另一个迷宫 RPG 系列《不可思议的迷宫》同样受到核心玩家的追捧。



Spike 的代表作有自 PS2 时代就广受好评的“《侍道》系列”，近年来更以原创推理冒险游戏《弹丸轮破》彰显了扎实的文字 AVG 实力。这两家公司先后于 2005 年 4 月和 11 月纳为 Dwango 的子公司，之后联手制作过《428》、《极限脱出》等较高质量游戏，这次合并是由 Chunsoft 吸收 Spike，Dwango 称此举的目的是让集团的游戏事业更加效率化。

本月杂记

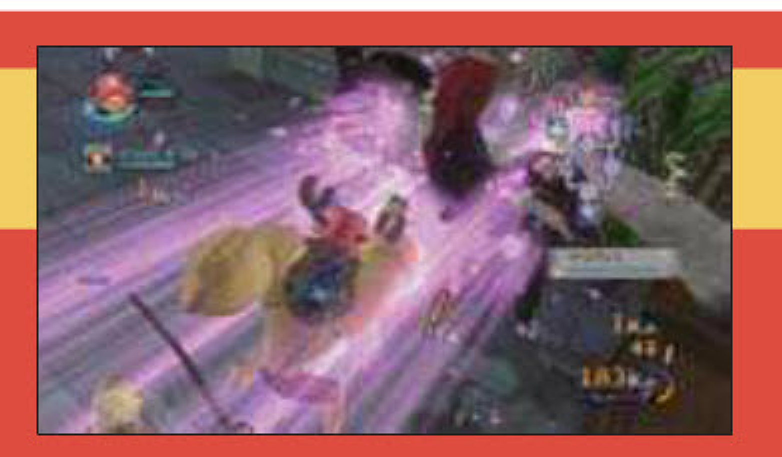
3 日	《王国之心》10 周年纪念活动召开。
6 日	世界游戏开发者大会 GDC2012 开幕。
8 日 ~ 9 日	初音未来一年一度的“39 感谢祭”召开，甩葱歌姬自从第一作登陆 PSP 以来，迄今已在掌机上发售过 5 款作品。
18 日	《机战》20 周年纪念活动顺利举办。
22 日	3DS 发售新版钴蓝色机型，配合该新色发售的游戏有年度动作游戏大作《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》。

CHECK POINT

BUG 层出不穷的女友



《新・深爱》发售后的短短一个月时间内，收到来自玩家大大小小的 BUG 反馈，Konami 终于在 4 个星期后的 3 月 13 日发表官方致歉声明，承认了 BUG 的存在并表示正致力解决。游戏的官方 FAQ 上更新了各项 BUG 的情报，并提供了专门的咨询热线帮助玩家解惑。其实今年出现严重 BUG 的游戏并非这一款，《王国之心 3D 梦中坠落》、《英雄传说 零之轨迹 进化版》、《刺客信条 Ⅲ 自由使命》、《特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2》等游戏均有不同程度的坏档或死机 BUG。虽说现在利用网络更新可很快对其予以修正，但也无法避免对第一时间攻关游戏的玩家所造成的困扰，在看重首周销量的日本市场也相当不利，希望厂商今后加强 DEBUG 力度，方便玩家的同时也维护好自己的品牌价值。



3月日本游戏销量 TOP 5

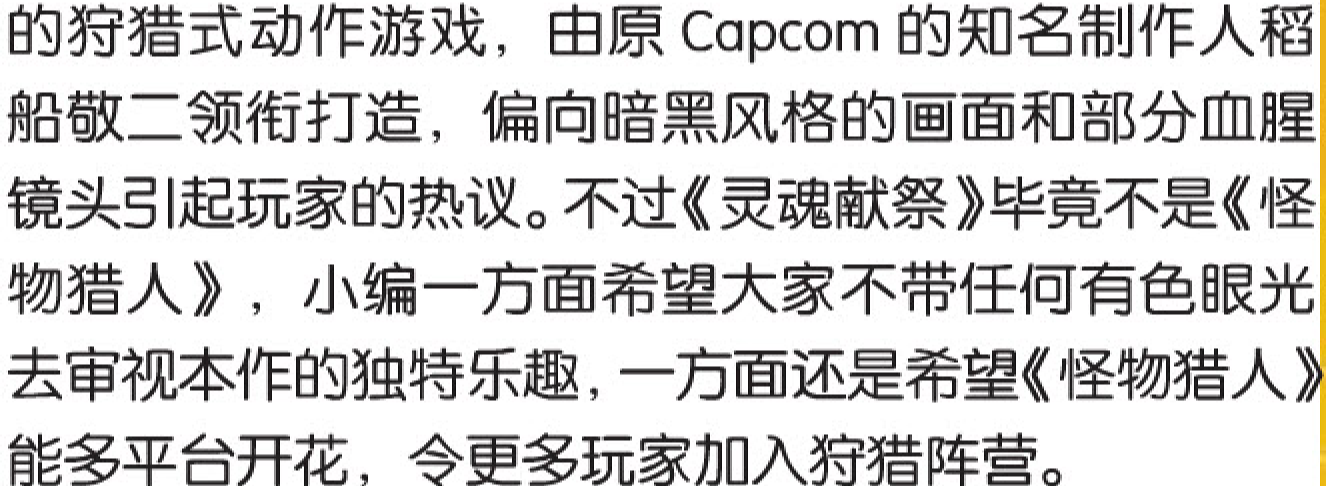
统计时间 2012 年 2 月 27 日 ~ 2012 年 3 月 25 日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	海贼无双	PS3	77 万 873 套	Nintendo	2011年12月1日发售
2位	口袋妖怪 + 信长之野望	NDS	24 万 2912 套	Pokemon	2012年3月17日发售
3位	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	3DS	14 万 4468 套	Nintendo	2012年3月22日发售
4位	光明之刃	PSP	13 万 8959 套	FromSoftware	2012年1月26日发售
5位	初音未来与未来之星 未来计划	3DS	11 万 1465 套	SEGA	2012年3月8日发售

4月 April 本月注目 SCE新宠 稻船敬二打造新世代联机大作《灵魂献祭》

掌机玩家都能理解《怪物猎人》与PSP相辅相成的关系，然而时至今日，出于种种商业原因，Capcom表示可与PSP共富贵，却暂时不愿共患难。从PSP更新到PSV的老玩家们自然也希望能在这台新掌机上重拾狩猎旧情，在《MHP》新作杳无音信之际，SCE于4月19日公布原创大作《灵魂献祭》，这是一款支持四人联机的狩猎式动作游戏，由原Capcom的知名制作人稻船敬二领衔打造，偏向暗黑风格的画面和部分血腥镜头引起玩家的热议。不过《灵魂献祭》毕竟不是《怪物猎人》，小编一方面希望大家不带任何有色眼光去审视本作的独特乐趣，一方面还是希望《怪物猎人》能多平台开花，令更多玩家加入狩猎阵营。





本月杂记

12日	《初音未来 女歌手计划》新作宣布登陆PSV。
16日	Konami宣布本社制作的社交游戏累计登录人数突破2000万。
19日	EA在英国伦敦召开EU SHOW CASE。
19日	SCEJ公布话题性PSV游戏《灵魂献祭》。
28日	樱井政博在自己的售书会上上演脱口秀，并举办《新・光之神话》的对战比赛。

CHECK POINT

“FAMI通大奖2011”揭晓，《MH3G》摘得桂冠

一年一度由日本EnterBrain主办的“FAMI通大奖”于4月18日在东京水道桥的巨蛋酒店举行，该奖项收集了玩家们对2011年1月1日～2011年12月31日期间发售的游戏作品的人气投票，年度游戏大奖众望所归地被3DS的《怪物猎人3 G》摘得，这是继2010年度大奖归属《怪物猎人 携带版3rd》后，“《怪物猎人》系列”蝉联该奖项。除此之外获得其他奖项的作品有《马里奥赛车7》、《凯瑟琳》、《邂逅Mii广场》、《最终幻想 零式》、《英雄传说 碧之轨迹》等，Level-5社长日野晃博获得年度MVP制作人，而Capcom则是年度最优秀游戏厂商。



4月日本游戏销量 TOP 5



统计时间 2012年3月26日～2012年4月29日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	火焰之纹章 觉醒	3DS	32万6927套	Nintendo	2012年4月19日发售
2位	王国之心3D 梦中坠落	3DS	30万7506套	Square・Enix	2012年3月29日发售
3位	第二次超级机器人大战Z 再世篇	PSP	30万927套	NBGI	2012年4月5日发售
4位	生化危机 浣熊市行动	PS3	24万5639套	Capcom	2012年4月26日发售
5位	马里奥聚会9	Wii	16万3631套	Nintendo	2012年4月26日发售

2012掌机游戏大纪事

5月 May 本月注目 《真・女神转生Ⅳ》宣布在3DS平台推出

从PS时代开始，以“《女神转生》系列”为主打的Atlus便与SCE度过了相当长的蜜月期，不仅被奉为正朔的“《真》系列”先后在PS～PS2平台登场，知名外传系列《Persona》、《恶魔召唤师》、《数码恶魔传说》均为索系玩家奉献了一次次的盛宴。近年来游戏市场的萎缩和玩家日益变化的口味，让系列的推出步伐明显放慢，除了主打的《Persona》外，其余的移植或原创新作都可谓小成本。不过《恶魔幸存者》和《奇幻之旅》的推出，似乎越来越暗示着传统《女神》玩家将有前往任系掌机平台拼杀的趋势。今年5月31日公布的《真・女神转生Ⅳ》距离前作隔了将近十年时间，舞台被设定在有着“东方密卡多国”、“武士众”等关键词的幻想世界。在消息公布前，大部分玩家认为本作会登陆家用平台，在得知3DS版的制作消息后，厂商又接到玩家反馈称“希望加入邂逅通信功能”等掌机特有的要素。

本月杂记

10日	索尼宣布2011财年PSV出货量达到180万台。
20日	3DS的日本累计销量突破600万。
23日	任天堂知名制作人宫本茂获得西班牙斯图里亚斯皇太子财团的“交流与人文部门奖”，宣布授予宫本茂5万欧元的奖金。
24日	SCE亚洲分公司SCE Asia宣布旗下负责为PS系平台游戏进行中文化工作的“中文化中心”，已经于4月份正式开始运营。该中心试营以来已经推出了《全民高尔夫6》(即《大众高尔夫6》)、《忍道2 散华》、《仙境传说 奥德赛》和《Persona4 黄金版》等PSV游戏的官方中文版。
22日	3DS发售新版钴蓝色机型，配合该新色发售的游戏有年度动作游戏大作《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》。

CHECK POINT

东京游戏展2012主题宣传图公布

东京游戏展每年都有新的口号和宣传图，这次主题图依然由形部一平负责，这是他自2010年以来连续三年绘制TGS主题插画。画面主角依然是我们熟悉的游戏少女，身上携带多种游戏设备。主题图中的少女从电脑街一跃而出，将“微笑的记忆”传递给每一个人，正好与当年东京游戏展主题的“用游戏将笑脸串联起来”相呼应。





5月日本游戏销量TOP5

统计时间 2012年4月30日～2012年5月27日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	龙之信条	PS3	30万2590套	Capcom	2012年5月24日发售
2位	马里奥聚会9	Wii	22万387套	Nintendo	2012年4月26日发售
3位	马里奥网球 公开赛	3DS	12万4377套	Nintendo	2012年5月24日发售
4位	生化危机 浣熊市行动	PS3	7万6123套	Capcom	2012年4月26日发售
5位	火焰之纹章 觉醒	3DS	7万5065套	Nintendo	2012年4月19日发售

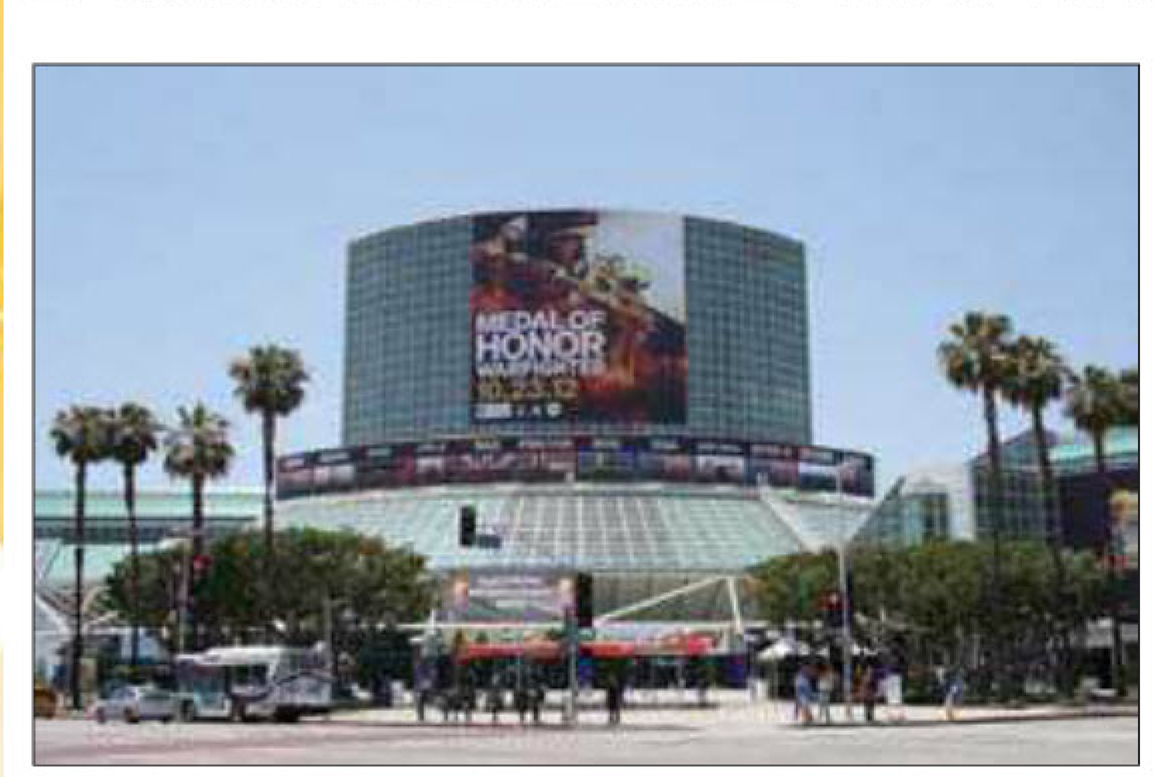
6月 June 本月注目

E3 2012 召开，重要消息频出

世界最大规模游戏展 E3 2012 于当地时间 6 月 5 日～7 日在美国洛杉矶召开，各厂商在 4 日的展前发布会上爆出众多重大新闻，如微软公布射击大作《光环 4》，通过智能手机或平板操控 X360 的“Xbox SmartGlass”新机能；索尼则公布了《刺客信条 Ⅲ 自由使命》、《超凡双生》等新作，还宣布 PSV 将通过升级对应 PlayStation 旧平台上的游戏模拟功能；任天堂则公布了以《超级马里奥兄弟 U》为首的 Wii U 新作，同社的人气系列最新作《皮克敏 3》也确定开始制作。

本月杂记

17 日	Pokemon 宣布《口袋妖怪 黑 2・白 2》的预约数突破 100 万套。
28 日	PSV 新色水晶白发售。

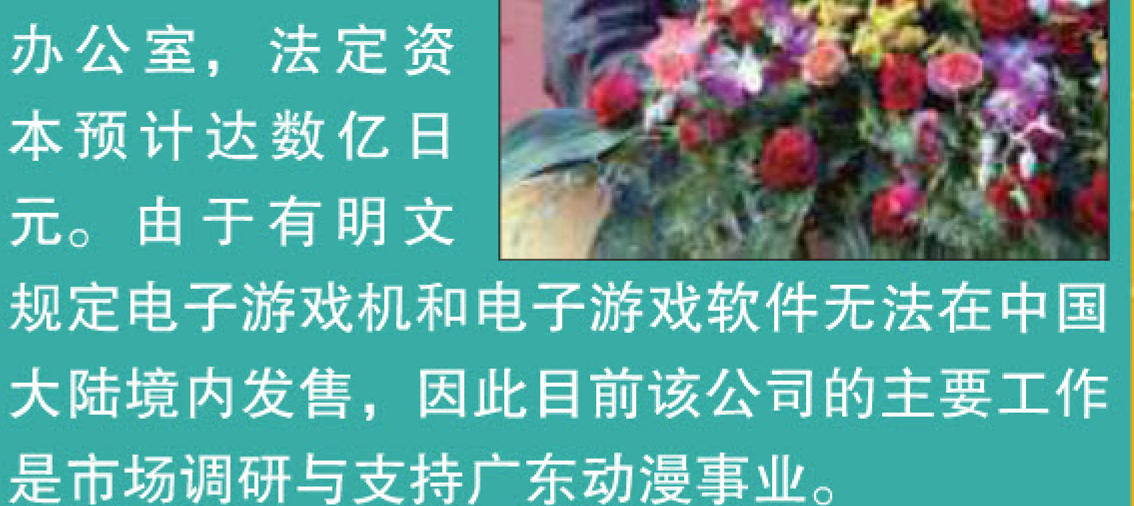


CHECK POINT

SCE 设立广东分公司

SCE 亚洲分公司 SCE Asia 于 6 月 21 日宣布将在广东省设立 SCE 在中国大陆的首家分公司 SCE Guangdong（以下简称 SCEGD）。该分公司将会沿用之前广州办事处的办公室，法定资本预计达数亿日元。由于有明文规定电子游戏机和电子游戏软件无法在中国大陆境内发售，因此目前该公司的主要工作是市场调研与支持广东动漫事业。





6月日本游戏销量 TOP 5



统计时间 2012 年 5 月 28 日～2012 年 6 月 24 日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	口袋妖怪 黑 2・白 2	NDS	161万8621套	Pokemon	2012年6月23日发售
2位	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆 3D	3DS	74万3967套	Square・Enix	2012年5月31日发售
3位	Persona4 黄金版	PSV	17万568套	Atlus	2012年6月14日发售
4位	东京丛林	PS3	16万7137套	SCEJ	2012年6月7日发售
5位	龙之信条	PS3	14万1397套	Capcom	2012年5月24日发售

7月 July 本月注目

3DS LL 于 7 月 28 日发售

尽管任天堂早先一直否定 3DS 会推出改良机型，但商人的承诺往往不是那么太值钱，回想一下任天堂辟谣日经新闻也算是业界一景——所辟之谣都会在不远的未来由官方调转 180 度亲自承认。6 月 22 日在任天堂的网络发布会 Nintendo Direct 上，3DS 的新机型 3DS LL 闪电公布。该机型拥有 4.88 英寸的上屏和 4.18 英寸的触摸屏，相比初版 3DS 各自扩大到 1.9 倍。首批发售的 3DS LL 有白、红黑和银黑 3 种颜色，如今加上蓝黑、粉白和纯黑，颜色总数达到 6 种。此外在口袋妖怪的官方商店中还特别发售了“皮卡丘黄”，并且还有内置了《立体动物之森》下载版的同游戏限定主机，均引起不小的话题和关注度。与主机同时发售的有《新·超级马里奥兄弟 2》、《川岛隆太教授》新作等护航软件。



本月杂记

2 日	SCEJ 宣布购买 Gaikai，这是一家开发并提供云游戏服务的企业，此举或许暗示了 SCE 下一代主机的发展方向。
4 日	PC 版《梦幻之星在线 2》正式上线，其 PSV 版预定于 2013 年 2 月 28 日面世，二者的存档可以通用。
17 日	SCE 的知名高尔夫游戏系列《大众高尔夫》迎来 15 周岁生日。
28 日	3DS LL 发售
30 日	索尼的定额制音乐下载服务“Music Unlimited”的国内服务开始纪念聚会召开。

CHECK POINT

3DS 首批数字下载游戏推出

3DS 的在线网络 e 商店长期支持游戏下载功能，不过之前对应的皆是容量不大的小品游戏，从 7 月 28 日开始，一些大制作的实体游戏也能在 e 商店中提供下载了。首批放出的游戏有《新·超级马里奥兄弟 2》和《东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的 5 分钟魔鬼训练》，价格相比实体版并无降低。下载的 3DS 游戏仅限在本机使用，如果想要在其他机器上游玩，则需要利用“搬迁”功能。





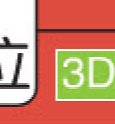


7 月日本游戏销量 TOP 5



统计时间 2012 年 6 月 25 日 ~ 2012 年 7 月 29 日

排名	平台	游戏	销量	厂商	发售日
1位	NDS	口袋妖怪 黑 2·白 2	85 万 5502 套	Pokemon	2012年6月23日发售
2位	3DS	新·超级马里奥兄弟 2	43 万 185 套	Nintendo	2012年7月28日发售
3位	Wii	星之卡比 20 周年特别合集	13 万 1720 套	Nintendo	2012年7月19日发售
4位	3DS	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	12 万 1401 套	Atlus	2012年7月5日发售
5位	PS3	Persona4 终极午夜斗技场	11 万 7318 套	Atlus	2012年7月26日发售




8月 August 本月注目 欧洲最大的游戏展会 gamescom 成功举办

当地时间8月15日～19日，欧洲最大的游戏展gamescom在德国的科隆举办。直到2011年都参加了本次展会的任天堂和微软因故缺席，以欧洲索尼为首的众多大厂，包括EA Games、Ubisoft、Activision等都出席并宣传自家的产品，展现出不逊色于往年的热烈场面。其中赢得观众目光的话题作品有经过大幅改良的《FF ⅩⅣ》新作以及《使命召唤 黑色行动Ⅱ》。



本月杂记

2日	“《DQ》系列”正统最新作《DQ Ⅹ》发售，这是一款Wii平台（并预定登陆Wii U）的网络游戏。
28日	PSV进行大升级，升级后可支持部分PS游戏的下载游玩，同时主界面对应按键操作。
29日	横滨市举办PSV游戏《初音未来 女歌手计划f》的发售庆祝活动。

CHECK POINT

吉田修平宣布PSV年内不会降价

PSV发售大半年来销量并不理想，一直缺乏大作支持是硬件销量迟迟不能大面积铺开的原因。面对如此困境，外界均猜测索尼会效仿任天堂，通过降价策略刺激消费者的购买欲。然而索尼全球工作室领袖吉田修平明确表示，PSV在年内不会有降价计划，而会以游戏的主机同捆版、PS Mobile等其他手段来提升销量。



最终幻想25周年纪念 终极收藏盒

Square Enix于8月31日宣布推出《FF》25周年的“最终幻想25周年纪念 终极收藏盒”的重量级套装，该收藏盒中包含《Ⅰ》~《XⅢ》的正统作品，且均为PS系主机版，此外还附赠25周年插画的迷你版以及展示用台座、25周年纪念画集、25周年纪念特别影像光盘、25周年纪念音乐精选2CD，以及用在新生版《最终幻想XⅣ》中的下载码。售价高达35000日元的该产品于12月18日《FF》生日当天发售，对于喜欢《FF》的玩家而言，购得该盒就可收齐正统全部十三作，可谓一劳永逸。



8月日本游戏销量 TOP 5



统计时间 2012年7月30日～2012年8月26日

排名	游戏名	平台	销量	厂商	发售日
1位	新·超级马里奥兄弟2	3DS	58万3665套	Nintendo	2012年7月28日发售
2位	勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	Wii	55万6749套	Square Enix	2012年8月2日发售
3位	口袋妖怪 黑2·白2	NDS	19万1305套	Pokemon	2012年6月23日发售
4位	跳舞吧 Wii 2	Wii	8万8546套	Nintendo	2012年7月26日发售
5位	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练	3DS	8万5498套	Nintendo	2012年7月28日发售

9月 September

本月注目 东京游戏展2012顺利举办，《怪物猎人4》宣布在2013年3月发售

9月20日～23日，日本最大规模游戏展TGS顺利举办。出展本届TGS的厂商共有209家，参展作品1043款，其中大部分是手机游戏。出展游戏中近4成都可直接试玩，各展台非常热闹。Capcom展台上公布了《怪物猎人4》的发售日期，当时公布的并非具体发售日，而是发售月份。然而不得不说是《MH》，一个模糊的月份也能激起千层浪。展台上还公布了新怪物，实机演示了新武器“操虫棍”的使用。利用网络实现的联机要素当然也不可缺少，消息密度甚大。但就在年底的12月20日，游戏的发售时间延期到2013年夏季，猎人们相比都小小地失落了一下。最近有小道消息称Capcom、SCE和任天堂正在三方洽谈，延期是为了让《MH4》登陆PSV平台，小编认为这种猜测的可信度极低。

本月杂记

1日	为纪念“《FF》系列”诞生25周年的“Final Fantasy展”顺利举办。
13日	Wii U宣布于2012年12月8日发售。
19日	SCE召开TGS展前发布会“SCEJ Press Conference”。
20日	东京游戏展2012在日本千叶县幕张中心开幕。





CHECK POINT

用PSV玩PS3游戏

SCEJ于9月6日发布《战神收藏版》、《战神HD&战神Ⅱ HD》、《ICO》、《旺达与巨像》、《东京丛林》等多款PS3游戏的补丁，下载并安装这些补丁后，玩家即可用PSV当做PS3的手柄和显示器。当PS3和PSV同时拥有网络条件时，甚至能用PSV远程遥控启动PS3，并游玩事先放在PS3中的这些游戏盘。SCEJ同时表示今后将会有更多游戏对应此项功能。





9月日本游戏销量TOP 5

统计时间 2012年8月27日～2012年9月30日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	SD高达G世纪 超世界	PSP	20万2887套	NBGI	2012年9月27日发售
2位	新·超级马里奥兄弟2	3DS	18万9029套	Nintendo	2012年7月28日发售
3位	初音未来 女歌手计划 f	PSV	18万7834套	SEGA	2012年8月30日发售
4位	恶魔召唤师 灵魂黑客	3DS	9万4051套	Atlus	2012年8月30日发售
5位	铁拳TT2	PS3	9万3614套	NBGI	2012年9月13日发售

10月 October 本月注目《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士》宣布2013年2月7日在3DS上发售

10月的最后一天，日本国民级RPG《勇者斗恶龙》的第七作复刻确定发售日，原作由Enix（现Square Enix）于2000年在PS上推出，跨度12年时间在3DS上复活。为人称道的深邃剧情完美保留，画面以之前《天空的新娘》和《幻之大地》的3D引擎予以重制，增添了新机能使得游戏更容易上手。游戏中的音乐采用了由东京交响乐团演奏的管弦乐曲，为厚重的故事锦上添花。



本月杂记

20日	《街头霸王》25周年全国官方大赛举办，大赛选取系列中的3款作品作为比赛项目。
23日	Square Enix与Gree宣布将把《FF》品牌运用到社交类游戏上。

CHECK POINT

《使命召唤 黑色行动 解密》负面消息不断

PSV公布初期，《使命召唤》被视为PSV砸开欧美门户的金砖，的确凭借PSV的出色机能，几乎能让玩家们在掌机上玩到一款光影绚丽的《COD》，而便捷的联机条件同样是掌机平台的优势。可是这款所谓的“海啸级”游戏尚未发售，负面消息就不间断地传出。抛开画面缩水不谈，本月初制作方又确认将删除僵尸模式，10月17日其制作小组Nihilistic Software则宣布在游戏发售便解散重组，大有捞一票就跑的态势。虽然同小组制作的《PS MOVE英雄》、《抵抗 燃烧天空》等游戏得到了玩家的认可，但这次不得不让人在看到消息后对《COD》捏一把汗，而一个月后游戏实际发售，其不甚理想的素质算是对这些负面消息的最终印证。



PS Mobile提供27款专用游戏下载

10月3日SCEJ开始在PS Mobile上提供27款游戏下载，这是一项类似iOS上App Store的网络服务，玩家可使用索尼认可的智能手机、平板和PSV通过它从PS Store上下载程序和应用。索尼未来的目标是希望吸引更多的企业或民间开发者利用PS Mobile开发自制程序，展现出App Store百花齐放的繁荣景象。



10月日本游戏销量TOP 5



统计时间 2012年10月1日~2012年10月28日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	生化危机6	PS3	79万373套	Capcom	2012年10月4日发售
2位	世界足球 胜利十一人2013	PS3	32万7898套	Konami	2012年10月4日发售
3位	勇气原点 飞翔妖精	3DS	21万4272套	Square Enix	2012年10月11日
4位	跨界计划	3DS	11万5994套	NBGI	2012年10月11日发售
5位	新·超级马里奥兄弟2	3DS	10万6098套	Nintendo	2012年7月28日发售

11月 November 本月注目 3DS XL 行货确定发售

11月1日，曾代理过 GBA 和 NDS 行货业务的神游科技宣布推出行货版 3DS，行货版将直接跳过 3DS 的初版机型，直接推出 3DS XL（日版称 3DS LL）即大屏幕版。首发配色和日版一样为白、银、红黑三种，但机身的装饰纹样与日版有所区别，分别是“马力欧 白”、“马力欧 银”和“马力欧 红金”（后者为限量版），设计与世界其他地方的 3DS XL 均不相同。行货版还内置《超级马力欧 3D 乐园》（即《超级马里奥 3D 大陆》）和《马力欧卡丁车 7》（即《马里奥赛车 7》）两款百万级大作，同时自带充电器，避免了日版无充电器的尴尬。

本月杂记

2日	《FF》25 周年纪念交响音乐会在伦敦举办。
4日	PS3 全球累计销售数突破 7000 万。
6日	《DQ X》付费会员数量突破 40 万。
8日	50 家公司认同的一般社团法人社交游戏协会（JASGA）发足。
12日	《立体动物之森》下载版销量突破 20 万。
15日	红蓝两种新色的新版 PSV 发售。
18日	美国 Wii U 先行发售。
22日	《偶像大师》的 CD 获得第 54 回日本唱片大奖的企划奖。
27日	《写真女友》宣布动画化。

CHECK POINT

PSV 系统固件 2.0 版升级，支持 PS Plus

SCEJ 于 11 月 20 日提供了 PSV 系统固件 2.0 版本的升级，升级后 PSV 用户也可选择 PlayStation Plus 增值服务，包括免费玩某些特定的游戏作品，将游戏存档备份到在线存储空间、购买部分商品打折、获得下载某些特定内容的权限等等。该服务采用包月或包年收费制，开通后即可在期限内享受上述权限，当权限过期后如果想继续玩到免费游戏，则需要续费游戏。对于网络条件好、业余时间较多的玩家来说，该项服务能让他们减少支出的同时玩到更多 PSV 游戏。

PSV 版《梦幻之星在线 2》封测及上线时间确定

SEGA 本月宣布《梦幻之星在线 2》将在 2013 年 2 月 28 日正式上线，1 月中旬会开启封测服务。《PSO2》是一款先行在 PC 平台上运营的网络游戏，其 12 人组队的副本、回归原点的系统、靓丽的角色和帅气的动作受到大量玩家的喜爱，手握 PSV 的网游爱好者对它也是望穿秋水。PSV 版和 PC 版一样采用基本游戏免费、特定道具收费的经营模式，且两个平台能互通账号，先行在 PC 上起步的玩家届时也会领先他人一筹。





11月日本游戏销量 TOP 5

统计时间 2012 年 10 月 29 日 ~ 11 月 25 日

排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	立体动物之森	3DS	127万4926套	Nintendo	2012年11月8日发售
2位	无尽传说 2	PS3	39万4782套	NBGI	2012年11月1日发售
3位	使命召唤 黑色行动 II	PS3	22万3344套	Square Enix	2012年11月22日发售
4位	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	3DS	12万5911套	Pokemon	2012年11月23日发售
5位	刺客信条III	PS3	10万4035套	Ubisoft	2012年11月15日发售



12月 December 本月注目 任天堂新主机 Wii U 在日本发售

Wii U 是一台略打擦边球的主机，它拥有家用机的台式处理器，又有着近似平板电脑的控制手柄，只要不超出手柄的信号接收范围，玩家就可以像玩掌机一样地享受 Wii U 游戏。然而不能随时随地携带出行游玩，使得其脱离不了家用机的本质。距离之前的 Wii 发售，家用机领域已经 6 年没有新成员登场，反响自然非同小可。发售当天，消费者们不顾冬日的严寒，一大早便守候在游戏店门前，等待店铺营业购机。由于初期缺乏大作支持，加之任天堂另一员大将 3DS 成绩斐然，因此年底商战期间的 Wii U 销量并没有预想中的那么抢眼，不过毫无疑问的是，Wii U 作为可以与 3DS 进行互动的资源，与后者互相支援的同时，也必然分流着任天堂的人力和财力，其兴废成败将给 3DS 乃至整个掌机业界都带来连锁反应。

本月杂记

3 日	PlayStation Awards 2012 举办，今年 PS 系平台上并未诞生出白金级（销量 100 万以上）作品。
4 日	PSV 下载专用多功能音乐播放软件开始提供官方下载。
6 日	《AKB1/149 恋爱总选举》被吉尼斯世界纪录认可为“最多流行歌手参与的游戏”。
13 日	《重力异想世界》获得日本第 16 回文化厅媒体艺术节的娱乐部门优秀奖。
17 日	为纪念《街头霸王》和《洛克人》诞生 25 周年，Capcom 免费提供 PC 版的相关原创游戏下载。
20 日	PSV 宣布将支持便携电视应用。

CHECK POINT

PlayStation Awards 2012 召开

用于表彰在日本热卖的 PS 系列主机相关软件的年度庆典“PlayStation Awards”在东京品川举行，自 1994 年第一代 PS 主机发售后至今已举办了 18 届。由于缺少强力软件的支持，因此这次并没有诞生白金级（销量百万以上）乃至双白金级（销量两百万以上）的游戏，而销量在 50 万以上的游戏有《世界足球 胜利十一人 2012》、《机动战士高达 极限 VS.》、《最终幻想 X Ⅲ -2》、《海贼无双》、《生化危机 6》这五款均在 PS3 上登陆的作品，侧面看出 PSV 的低迷。

《立体动物之森》风暴

11 月 8 日发售的《立体动物之森》推出后迅速获得百万销量，进入 12 月之后的激烈商战期使备受欢迎的本作依旧处于供不应求的缺货状态。任天堂官方表示由于本作卡带采用了较为特殊的技术，所以生产周期相对较长，希望玩家能通过选择下载版或内置游戏的主机同捆版来缓解游戏之渴。也同样是在本月，《立体动物之森》的日本销量一举打破 200 万，后发先至地成为日本最高销量的 3DS 游戏。





12月日本游戏销量 TOP 5

统计时间 2012 年 11 月 26 日 ~ 12 月 9 日



排名	游戏	平台	销量	厂商	发售日
1位	如龙 5 圆梦之人	PS3	36万3717套	SEGA	2012年12月6日发售
2位	立体动物之森	3DS	23万4454套	Nintendo	2012年11月8日发售
3位	第 2 次超级机器人大战 OG	PS3	23万2202套	NBGI	2012年11月29日发售
4位	雷顿教授对逆转裁判	3DS	17万901套	Level-5	2012年11月29日发售
5位	新·超级马里奥兄弟 U	3DS	17万563套	Nintendo	2012年12月8日发售

文 酷洛洛VS其余全体小编
美编 咕噜



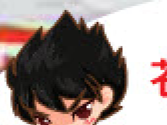


败家无罪 节约有理

值崩游戏导购

对于那些当前售价远低于刚发售时的商品，我们往往会用“值崩”这一形象鲜活的词租描述该商品的处境：销售价格犹如长江崩堤，一落千丈。说到底，值崩的根本原因无非是供求关系出现倾斜，任何商品在供过于求的时候，价格自然都会往下调整，只是这些值崩的商品往“供”那一边倾斜得特别严重而已。

对玩家而言，游戏降价无疑是入手的好时机，但同时也令那些当初不惜以高价入手首发的同学们老泪纵横。本篇专题（其实也算不上专题），小编会带大家看看那些于去年发售，如今已经掉过半价的“好游戏”，在推荐之余，也不忘分析调侃一下这些游戏值崩的原因，另外也向介绍入手这些值崩的常用途径。正如标题所述——败家无罪，节约有理，让我们败也败得精明一点嘛。



苍穹：VS你妹呀！

LIKY：话说标题还是半夏妹子想的，怎么一下子思如泉涌了。

阿鲁：败周边败的。

半夏：真心话别说出来……

体育游戏的自然法则？

各种体育游戏

值崩率 一般高于50%

入手方式 实体店，淘宝，萌购

苍穹：《FIFA13》值崩主要是因为跟前作基本没区别，当然3DS上的《FIFA》和《WE》也基本是这德行，这也跟厂商的诚意有关。

游戏发售时间久了，自然就会降价，基本上所有游戏都这样，不过其中最为明显的，可以说是体育类的游戏。因为它们每个系列每年都有新作，而基本上游戏发售2～3个月之后，价格就会掉落谷底。《FIFA》、《NBA》、《实况力量 职业棒球》这类作品无一例外，无论是国内还是国外都是一个趋势。所以遇到喜欢的体育游戏，其实没有必要那么急入手，或者等一个月再看看，价钱就已经出现很大变化。某钟程度来说，体育游戏玩家还是挺幸福的。





▶以前段时间发售的《FIFA13》为例，现在淘宝150还有零钱找。



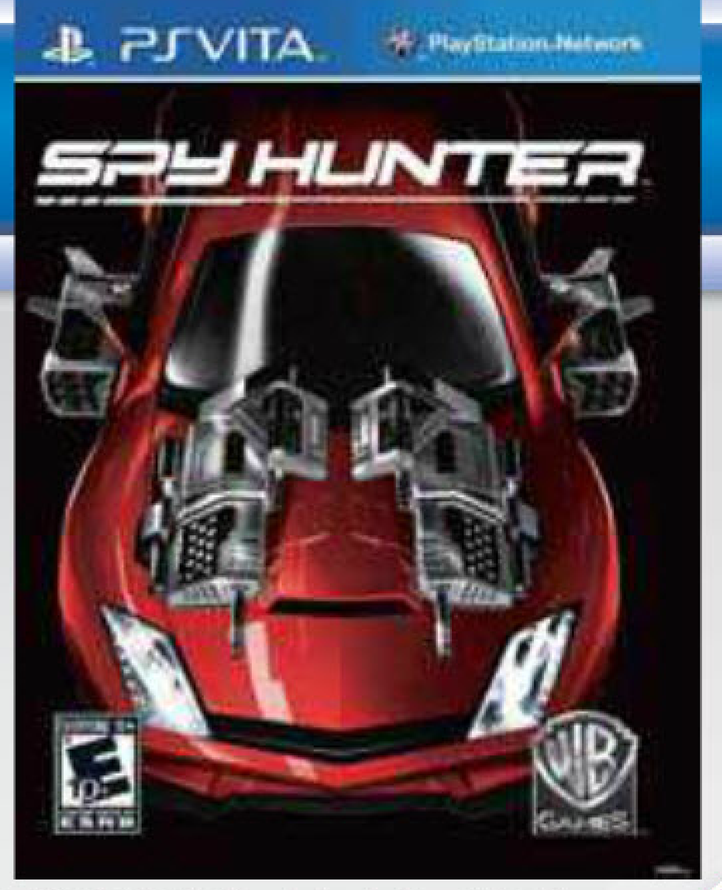
▶去年PSV上的《实况力量职业棒球2012》也只需137RMB就能够在萌购上入手了（当然没算运费）。

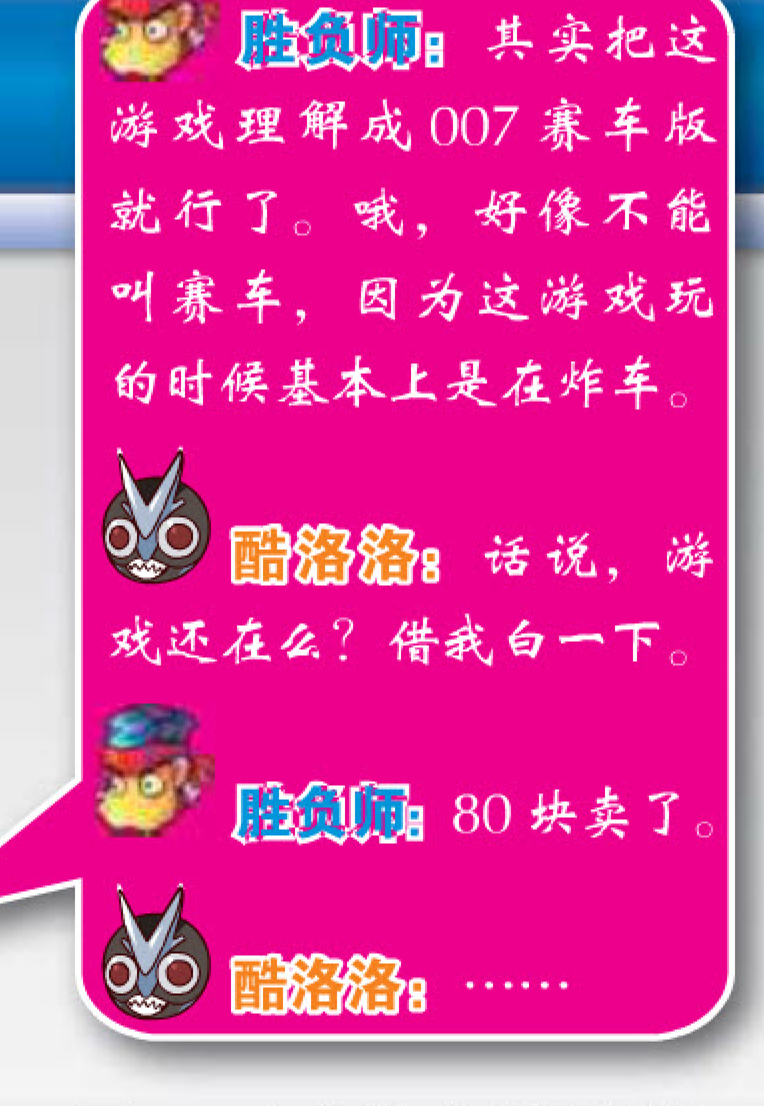
白金神作有木有！

间谍猎手

值崩率 70%

入手方式 淘宝





这款游戏当时默默地发售，水货也是默默地走进内地市场，酷洛洛甚至忘记了这款游戏的存在，直到一天隔壁UCG的胜负师闲聊时告诉我："我最近又白了一款PSV游戏，刚出没多久，叫《间谍猎手》"。你猜当酷洛洛问多少钱入时，胜负师怎么回答——120元……有些游戏就是这样，你不知道他什么时候发售，当你察觉的时候，就已经崩了。

《间谍猎手》是一款赛车动作游戏，玩家要驾驶一台装备着各种武器的跑车，去执行

各种破坏任务，场面十分火爆。本作值崩地区主要在国内市场，市面的版本普遍为美版，不过对于不分区的 PSV 来说，这是完全没关系的，另外本作的白金难度并不高，10 小时左右就可以完美达成。刺激的场面、短时间即可获得的白金奖杯、加上低廉的价格，有什么游戏能够比这更值得入手。不过这里提醒一下，该游戏目前在淘宝上貌似有缓缓上升的趋势，有意的同学真不要错过这低价入手的机会了。

▲《间谍猎手》目前淘宝的售价列表，貌似有些店已经卖到 150 元了。



▲《间谍猎手》游戏画面。

《高达》也中枪

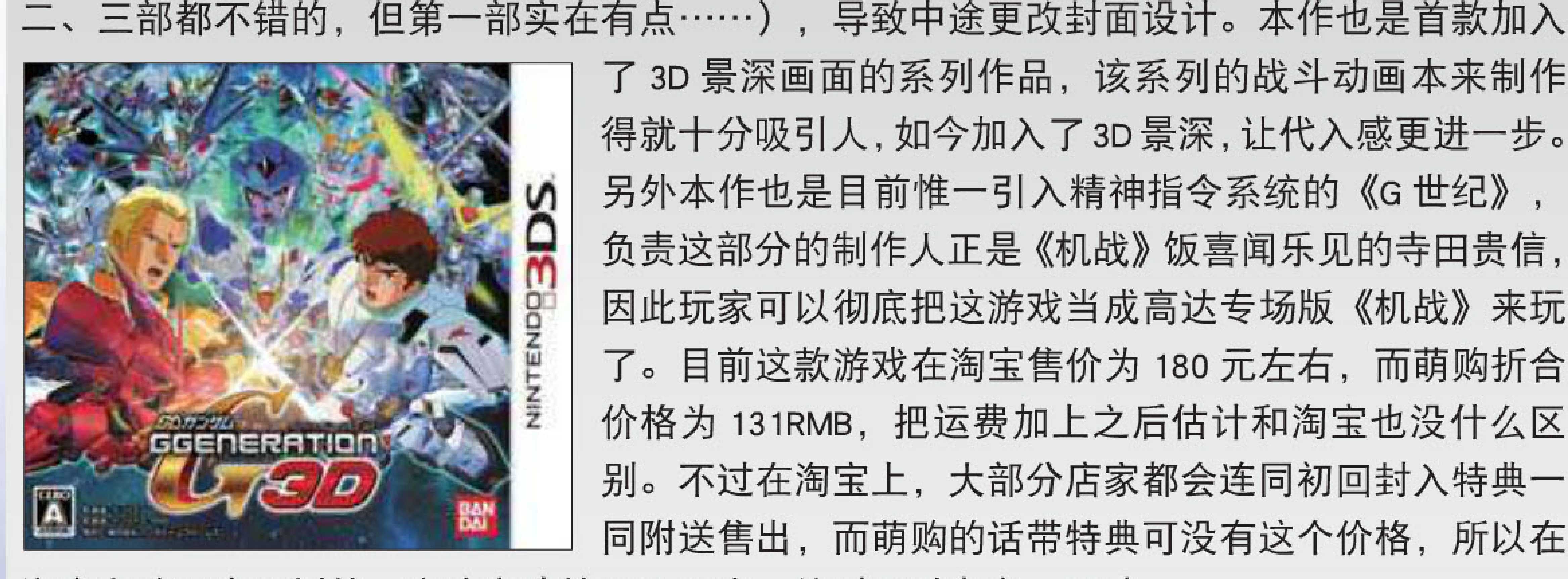
SD高达G世纪3D

乌冬：《AGE》还是不错的，你别黑他（捂着心房）。

酷洛洛：你这是高端黑……

值崩率	60%
入手方式	实体店，淘宝

3DS 上首款《G 世纪》，其实公布之初该游戏封面是以《高达 AGE》的机体站中间的，不过由于《高达 AGE》连载人气低迷（其实二、三部都不错的，但第一部实在有点……），导致中途更改封面设计。本作也是首款加入了 3D 景深画面的系列作品，该系列的战斗动画本来制作得就十分吸引人，如今加入了 3D 景深，让代入感更进一步。另外本作也是目前惟一引入精神指令系统的《G 世纪》，负责这部分的制作人正是《机战》饭喜闻乐见的寺田贵信，因此玩家可以彻底把这游戏当成高达专场版《机战》来玩了。目前这款游戏在淘宝售价为 180 元左右，而萌购折合价格为 131RMB，把运费加上之后估计和淘宝也没什么区别。不过在淘宝上，大部分店家都会连同初回封入特典一同附送售出，而萌购的话带特典可没有这个价格，所以在淘宝和购买会更划算。喜欢高达的 3DS 玩家，绝对可以考虑一下哦。





▲在淘宝买的话最好选附带特典的商家哦。



▶最初发表的封面，如果官方当时坚持使用这封面的话，会不会崩得更厉害呢（笑）？

内地水货商错误估计市场所致？

地球防卫军3 携带版

值崩率 75%

入手方式 实体店，淘宝

一天来自外星的侵略者，带领各种巨大昆虫、怪兽和机器人入侵地球，然而这个世界却没有奥特曼！玩家要扮演地球防卫军的队员，拿起手上的武器与巨大怪物展开生死抵抗……以上就是这款游戏的故事背景。《地球防卫军 3 携带版》的值崩主要体现在国内市场，日本并没有此现象。作为曾推出在 X360 平台的同名移植作，PSV 版的最大特点自然是多人联机对战，但不知国内 JS 是否以为这是款外星怪物版《怪物猎人》，从而大量入货。然而游戏的评价并没有玩家想象中那么好（例如白金奖杯条件极其反人类），发售不久就已经出现堆积，国内游戏商家最害怕的就是商品堆积，因为是“水货”，没办法退回给游戏代理（应该说没有代理可以让他们退货），一批游戏卖不出去会亏大本，因此现在淘宝上一般的售价已经低至 110 出头，酷洛洛就曾经在实体店询问过这游戏的价格，也就 120 元，并且看见该店还堆着一堆这款游戏。顺带一提，官方其实还推出了双人入队包（即一套游戏有两张，方便两个玩家联机），原价为 7329 日元，折合约为（517RMB），现在估计大家在国内买两套普通版，也比官方的双人入队包便宜一半有余……

苍穹： 要两个兵种全部难度都通一次关才能拿到白金的“神作”。

半夏： 《地球防卫军》和《终极军团》，曾经我一直以为是一个游戏 orz

马修： 妹子不要这样卖萌……无视那反人类的奖杯条件的话，就当普通游戏我玩也还不错啊。

阿鲁： 其实当是怪兽无双，玩玩还是可以的。





▲游戏画面略重口哈。

好游戏也难逃一崩

跨界计划

值崩率 68%

入手方式 萌购



集合 SEGA、Capcom、NBGI 三大日本游戏大手的众多游戏角色，上演的一场超华丽的游戏人物版《机战》。参战作品有《洛克人》、《樱大战》、《街头霸王》、《铁拳》、《生化危机》、《VR 战士》……这款游戏在刚发布时，编辑部不少小编都为之震惊。而实际入手之后，虽然游戏中存在着一些问题，但仍不失为一款好游戏。《跨界计划》值崩地区主要体现在日本市场，在国内的淘宝店乃至实物店并没有如此离谱的降价现象，甚至有报道指个别日本游戏店家曾以 980 日元（约合 70RMB）

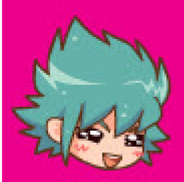
的价格怒而甩卖限定版。至于为什么这游戏会崩，谁也说不准，或许是发行商 NBGI 当初对这游戏抱有太大期望，大量出货导致日本地区货源堆积。也可能是这游戏在日本地区反应较为冷淡。不过怎样都好，反正好游戏价格崩了，造福的就是玩家，酷洛洛就是这其中的一员，这款原价折合得四百多 RMB 的游戏目前萌购海掏折合价为 144RMB，把运费算进去也不用 200 块呀有没有。不只是普通版，限定版折合价才 173 元人民币（原价为 6280 日元，约合人民币 442RMB），虽然不至于 980 日元，但这叫当初首发入限定版的白菜老师等人情何以堪（奸笑）。



▲ 980，只要 980！

白菜： 有一款角色 GAME 应有的一切优点，可惜也有角色 GAME 常有的一些缺点。但我也想不明白这游戏为什么会值崩。

阿鲁： 你喜欢的游戏一般都没有好下场。



白菜： 胡扯！

半夏： 好游戏值崩一下，让人人都买得起，培养大批死忠，下一作（如果还有的话）怒卖 N 万张。

马修： 《跨界计划》都值崩了……果然 2012 啊。



▶虽然不是980日元，但目前萌购的限定版价格也是很吸引人。

偶像人气下跌导致价格崩溃？

AKB1/149 恋爱总选举（初期限定版）

值崩率 50%

入手方式 萌购

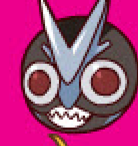
这是一款让玩家与 AKB48、SKE48、NMB48、HTK48 四个偶像团体进行恋爱的游戏，目的很简单，只要不断甩掉那些在游戏中对你意乱情迷的偶像们，并从中找出一名真命天女即可。由于女主角人数达到 149 人，本作还登上了吉尼斯记录。《AKB1/149 恋爱总选举》的值崩地区在日本市场，而且只有初期限定版存在这一现象。PSP 上的前两作均广受好评，至今限定版售价依然居高不下。为什么这一作反而会掉价呢？说不定是因为前段时间“AKB 的颜脸”前田敦子的离开，导致人气整体下滑，原本该系列的限定版就是那种买周边送游戏的商品（指限定版捆绑周边数量极其丰富，游戏存在感反而非常低），现在 AKB 的人气低了，买“周边”的同志们少了，从而限定版滞销，最终导致降价吧。虽然通过萌购入手、算上运费后大概要 700RMB（限定版重量较大，运费高），而淘宝上港版也要差不多 800 元，比原价还要贵（10000 日元）大





家也知道港版一般应该比日版便宜，所以这价格相比国内还是有不少竞争力的，现在日版也只需 700 元，AKB 的粉丝们，还不赶快行动？


▲在限定版里找游戏也不是一件容易的事情。

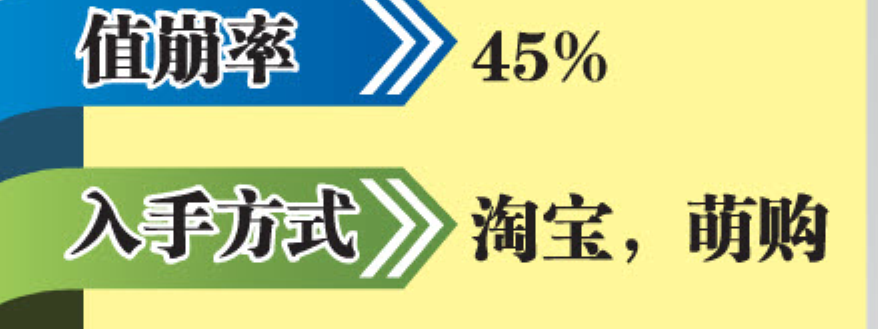

白菜：这种 FANS 向的也要推荐购买啊。


酷洛洛：对呀，推荐 FANS 购买嘛。


乌冬：已经入手港版限定版的表示选择性失明。

阿鲁：本作事先已经宣布了限定版会按照预约的数量限量制作，如果真的按照这种做法来做，那么也不存在贬值这种说法，只能说我们又被厂商忽悠了。

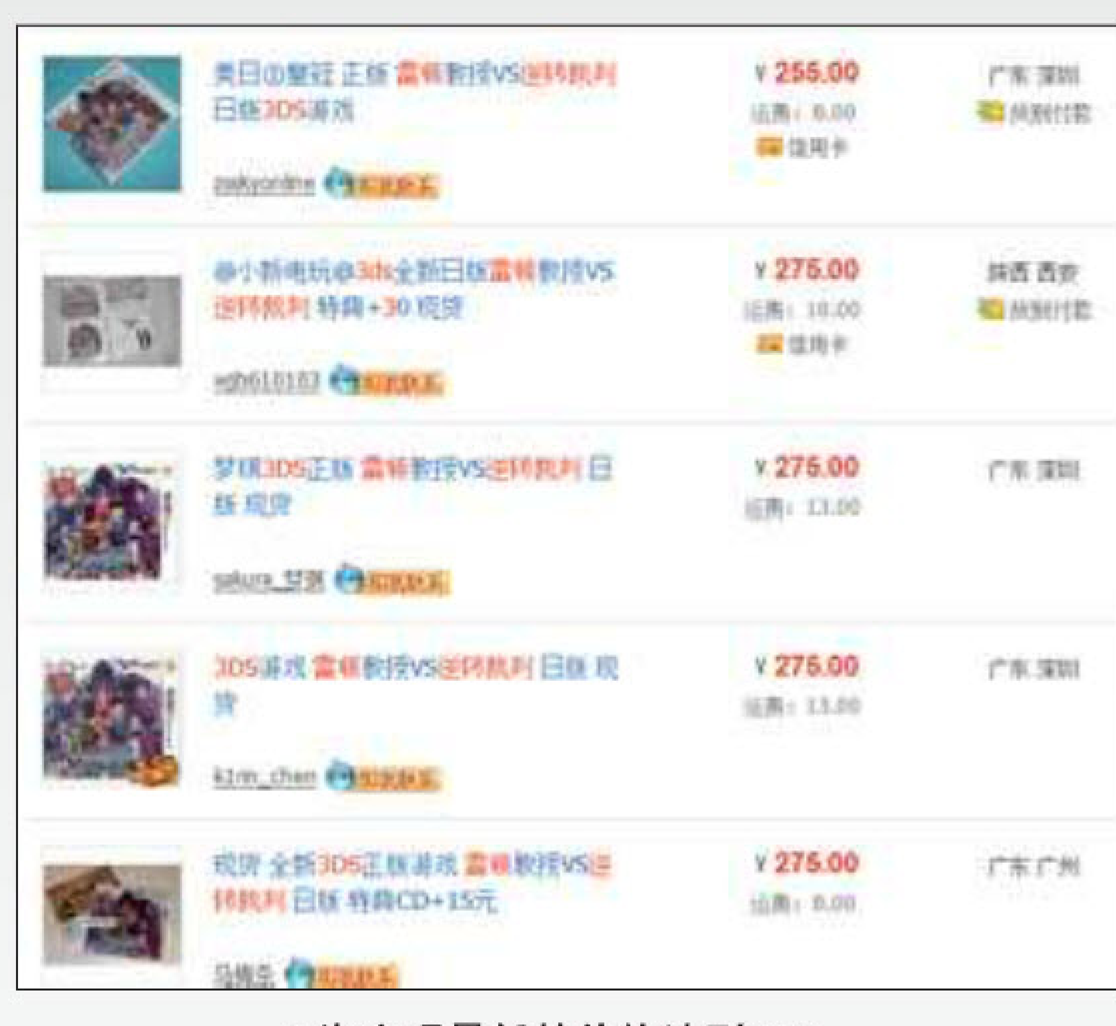
正正得负？
雷顿教授对逆转裁判





《雷顿教授》与《逆转裁判》分别是 Level-5 与 Capcom 的当红游戏，素质是有目共睹的，这两款合计系列销量达到 1780 万的品牌强强联手，创造出来的《雷顿教授对逆转裁判》，就算没玩过的同学都会觉得它是好游戏。而完稿前 26 万 6358 套的销量也让不少游戏厂商艳羡。但不知道是否这成绩和当初两公司的计划有较大出入，目前这款游戏已经出现值崩，看来货又是出多了……厂商很着急、玩家很高兴。

《雷顿教授对逆转裁判》的值崩情况在国内外均有出现。淘宝不含运费价格平均在 270 元左右，而萌购未算运费折合为 238RMB，因此最终价钱其实两者差不多。另外要留意淘宝上不少商家都要求特典得加钱才能入手，而该特典为游戏的原声 CD，有没有爱就见仁见智了。目前情况来看，这款游戏还有不少掉价空间，不着急的玩家其实可以再等待一下，说不定会有更惊喜的降幅，



▲淘宝现最低的价格达到255。



立体动物之森

值崩率 0%

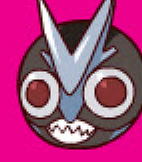
入手方式 淘宝，萌购

既然有游戏值崩，那么自然也有值崩不了的游戏。说到这个话题，小编观察近期的游戏，作为最佳范例的无疑是《立体动物之森》。这款游戏发售不久就出现脱销、日本亚马逊上的价格曾一度被炒高，随后任天堂社长岩田聪更就本作的缺货问题向玩家道歉（同时呼吁玩家购买下载版），到如今累积销量达到 250 万，这结果估计是所有人都猜不到的。有人说这是由于 SNS 社交游戏近年的兴起，而本作正好是类似社交游戏的悠闲作品，所以才会出现如此的销量爆发。而最近同类游戏《幻想生活》也获得了喜人的销量，因此这个观点也不无道理。

苍穹： 我大《火纹》也没有崩啊！



马修： 我《口袋》崩没？



酷洛洛： 倒，我写那么多不崩的干嘛，这是值崩专题。

半夏： 日本亚马逊更是有一段时间一直以高过原价 2 倍的价格在贩卖全新《动森》，不过最近又出货了，所以价格回归平稳了。还有有玩家把游戏里稀有限定家具挂到拍卖网站，狂卖 2w 日元。



而另一边 PSV 平台其实也有这类崩不了的游戏，代表为中文版《女神异闻录 4 黄金版》，尽管如今发售已久，国内淘宝的售价依然稳定在 330 左右，不过也难怪，如此高素质的作品，再加上 SCEH 罕见地对这文本量如此庞大的游戏进行中文化，怎能不受国内玩家的青睐呢？遇到好游戏，哪怕是以原价入手，也没什么关系啦。



▲尽管如今国内售价已经有所下降，但依然稳在 350 元左右的水平。



▲《女神异闻录 4 黄金版》绝对是国内 PSV 玩家必玩的佳作。







值崩游戏入手指南

好了，看了那么多值崩和不值崩的游戏，也是时候了解一下该怎么购买了，本篇专题的资料全部都是通过淘宝以及萌购两个购物站点来搜集的，所以各位只要有这两个购物网站的网购经验，就难不倒大家了。提到败家购物本来是应该找最腐败的鲁叔来为大家讲解，可惜他老人家还在家中休息，于是今天带大家“买个痛”的重任就落到半夏身上了。目前想要购买正版游戏，最方便的方法有两个，一个是通过萌购，另一个是包罗万象的淘宝，淘宝购物大家都比较熟悉，那么萌购是什么呢？一起来看一下吧。

最大的亚马逊代购——萌购

萌购（网址：http://www.030buy.com/）与淘宝及任何国内购物网站相比都有很大的区别，因为严格来说它并不是购物网站，而是代购网站。它相当于一个中介，能够帮大家购买日本亚马逊购物网站（网址 http://www.amazon.co.jp/）上的商品。亚马逊是世界上最大的网上商店，在美国、日本、欧洲、中国都有对应本国购物者的网站，而日本亚马逊上自然云集了大量的游戏和宅物。萌购的网页和日本亚马逊是同步的，简单来说它仅仅是做了一个价格插件挂在日本亚马逊网页上。

在萌购搜索商品其实就是在日本亚马逊搜索商品，而下单之后萌购会人工对日本亚马逊下单，商品邮寄到萌购日本仓库，再统一运送回国内，之后再向购买者发货。不通过萌购虽然也能购买日本亚马逊上的商品，但是按规定游戏不发往国外，而其他书籍、杂志单独购买会产生昂贵的邮费，因此利用萌购节省了大量的邮费，购买东西也就自然便宜了。

了解完萌购的购物原理，再来看看怎么购物

购物之前需要先注册萌购 ID，注册之后可以登录方便查看自己收藏过的物品以及历史订单。在购物页面右上角是当前日币对人民币汇率，这个数字比较关键，因为汇率每天都在变化，在一个较低的汇率购买东西会比较划算，不过萌购汇率变化比较慢，而且会比银行高一些。在萌购搜索商品，一定要用日文原名，输入中文译名一般是找不到的。



在商品界面会显示出物品的日文原价，日本亚马逊商品的价格会根据库存而发生变化，假如库存充足就会像前面酷洛洛介绍的那样“值崩”，而库存不足，奇货可居时就会价格高涨。图片上被划掉的是游戏原价，红色字体是游戏现价。“OFF”表示其优惠了多少日元。在价格下面的方框内是换算后的人民币价格，购买不同的物品有可能会产生手续费或者日本国内运费，这些都会标注清楚。如果该商品曾经国内有人买过就会标注出图案发国际运费，如果没有则会标注未知。国际运费未知的商品，会在在购买运回国内仓库后进行测量，将按 g（克）收取，一般一张 3DS 游戏的国际运费为 10 元左右，而杂志书籍则比较贵一点（《立体动物之森》的超厚官方攻略本国际运费要 90RMB 之多）。商品运送到国内仓库后，除了需要补交国际运费外，还需要补交国内运费，一般圆通、申通之类的快递在 12 元左右，顺丰快递在收到后支付，22 元左右。

简单来说就是以下的公式：

在萌购购买一款商品的花费 =（商品原价 – 日本亚马逊的折扣）* 萌购汇率 + 国际运费 + 国内运费

讲完物品的价格，再来说说大家比较关心的运送时间问题，日本亚马逊有部分商品是预约商品，所以在购买之前一定要看好日本方面的邮寄时间，如果写着将于某年某月某日发售表示是预约，如果写着“有货”则表示已发售。商品从日本亚马逊邮寄后开始计算 2～4 周内会邮寄到国内，之后国内邮寄还需要 2～4 天。遇到特殊节日还会有所延长，所以如果比较着急买某个东西的话，萌购可能会让你失望。商品的寄送情况可以在“我的订单”查询。

萌购的付款方式包括支付宝付款、网银付款、银行汇款，前两种方式需要开通网络银行，通过网银支付，最后一种需要先填写汇款金额、汇款时间、汇款账号后，去银行汇款到指定账号，萌购在收到汇款后会确认并更改，这种方式便于没有网银的人，但是花费时间比较长，由于亚马逊价格变动频繁，不推荐用这种方法购买热门商品。

怎么才能在萌购买得“省钱”呢？首先可以寻找“值崩”商品购买，有的时候国内价格居高不下的某样东西，在亚马逊却因为折扣而非常划算；第二是多件未付邮费的商品合并邮寄，国内邮费虽然不高，但是积少成多也不是小数目，可以一次购买多个商品，都选择暂不付邮费，然后在“我的订单”中可以合并邮寄；第三是日本亚马逊有许多第三方卖家，他们会出售价格很低廉的二手物品，例如很多 1 日元的书，这些商品即使算上运费也非常划算，当然二手物品的状态肯定不如全新品完美，只推荐给不介意的读者尝试；最后是不选择直发，所谓直发就是直接从日本邮寄商品给你，不通过萌购团寄，本来去萌购就是为了省钱，如果选择直发所花费的邮费会非常高昂，比较不值。另外在购物过程中遇到任何问题，都可以随时向萌购的在线客服询问的。

淘宝购物的注意事项

淘宝购物想必大家都非常熟悉，但还是有一些细小的地方需要注意。在淘宝搜索游戏时一般搜译名，因为有的时候日文原名无法上架，商家就会标注译名。由于游戏译法五花八门，可以尽量挑关键词搜索，比如《重力异想世界》官方中文版确定之前也被译作《重力眩晕》，可以搜索关键词重力+PSV。在搜索商品之后，点一下按信用排序，然后挑选信用高的店铺购买，但是谨记信用高的卖家也有可能是刷出来的，可以点进去，查看其信用的具体评价，看看是不是都是卖游戏，如果大多是电话卡之类的和游戏无关的商品 90% 就是刷出来的信用，另外还能够从玩家对其具体评价和差　、中评的评论中大致评估这个店家的信用水准。

想要买便宜点游戏，还可以尝试搜索游戏名 + 二手，就会发现许多玩家在贩卖自己的二手游戏，一般价格都不高，卖二手的玩家大多不是专业卖家，也不会有多高的信誉度，可以不必纠结，但最好提前问清楚游戏有没有破损，能否正常读取，3DS 游戏的小黄纸或 PSV 游戏的联机码是否用过之类的问题。

在和卖家交流时一定要使用淘宝提供的聊天软件阿里旺旺，因为如果发生什么问题，需要退款的话阿里旺旺的聊天记录是淘宝官方客服惟一承认的证据，其他聊天软件都不会承认。并且要小心卖家提供的其他链接，有些无良卖家有可能会以优惠等其他理由，提供给你一个新的链接让你拍下，那个链接很有可能是骗取金钱的钓鱼链接，在阿里旺旺内接收的链接如果不是淘宝官方承认的会有警示，比较安心。总之谨慎沟通，小心应变，只要不贪图小便宜一般就不会落入淘宝骗子的圈套之中。

总结：好了，看完那么多值崩游戏推荐，以及半夏 MM 的值崩游戏入手指南后。玩家有没有立即上网入手这些游戏的冲动呢。其实说了那么多，无非是想大家都能以一个合适的价格买到自己心仪的东西。既然 2012 年没有末日，那么之后的日子我们也应该更加精打细算。

2012 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇

2012年度最佳游戏中国媒体评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选·掌机篇

专题企划 Feature Special

文 半夏 美编 Juxi

不知不觉间TV Game大赏 年度最佳游戏中国玩家评选活动已经举办六年了，2012年是掌机游戏遍地开花的一年，4个平台均有大作推出，但由于NDS游戏数量较少，因此今年的评选仅在PSP、PSV、3DS三个平台展开，投票依然采用平信投票以及网络票选，来自全国各地的玩家参与了这次年度的盛会，我们在下文中不只公布游戏名次和票数，还精选了网络以及平信玩家的留言，来看看大家对这些年度最佳游戏又怎样的评价，也许你的留言也在其中哦。

注：本文中得票率为游戏获得票数除以玩家总数。

本次玩家投票总票数为 459399票

其中 平信投票 260612票
网络投票 198787票

参与本次评选的玩家人数为 44153人

其中 平信投票 28954人
网络投票 15199人

主办媒体：游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME





2012年最佳PSP游戏（玩家评选）

名次	游戏名	得票数	得票率
1	第2次超级机器人大战Z 再世篇	16113	36%
2	光明之刃	11343	26%
3	黑豹2 如龙 阿修罗篇	11340	26%
4	SD高达G世纪 超世界	10980	25%
5	那由多的轨迹	6615	15%
6	超级弹丸论破2 再见绝望学园	3342	8%
7	纸盒战机W	3137	7%
8	数码宝贝世界 复原	2863	6%
9	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	2103	5%
10	启魂者	1918	4%

《第2次超级机器人大战Z 再世篇》凭借其优良的素质拔得头筹，《SD高达G世纪 超世界》、《超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》甚至《纸盒战机W》都和机器人有关，广大的萝卜控过着充实的一年，这几款作品也均获得了不错的成绩。《光明之刃》凭借Tony的号召力网络了一票粉丝，玩家的评论中也不乏Tony的名字，《超级弹丸论破2 再见绝望学园》虽然对日语要求较高，不过由于前作民间汉化版的诞生，再加上本作优秀的质量还是让其获得玩家的青睐。

第2次超级机器人大战Z 再世篇

年度最佳PSP游戏 NO.1 玩家评选·掌机篇

PSP上今年三款机战大作让人钢之魂无限燃啊！《再世篇》汇集大量人气机战作品，想用的机体完全照顾不来啊！

山东 石健

今年玩得最爽的掌机游戏了，虽有瑕疵但也是不错的作品 希望能重制到PS3上。

深圳 叶茂

最爱这款游戏，二周目，210个小时，老板，一票不够，再来三张！

上海 业俊杰

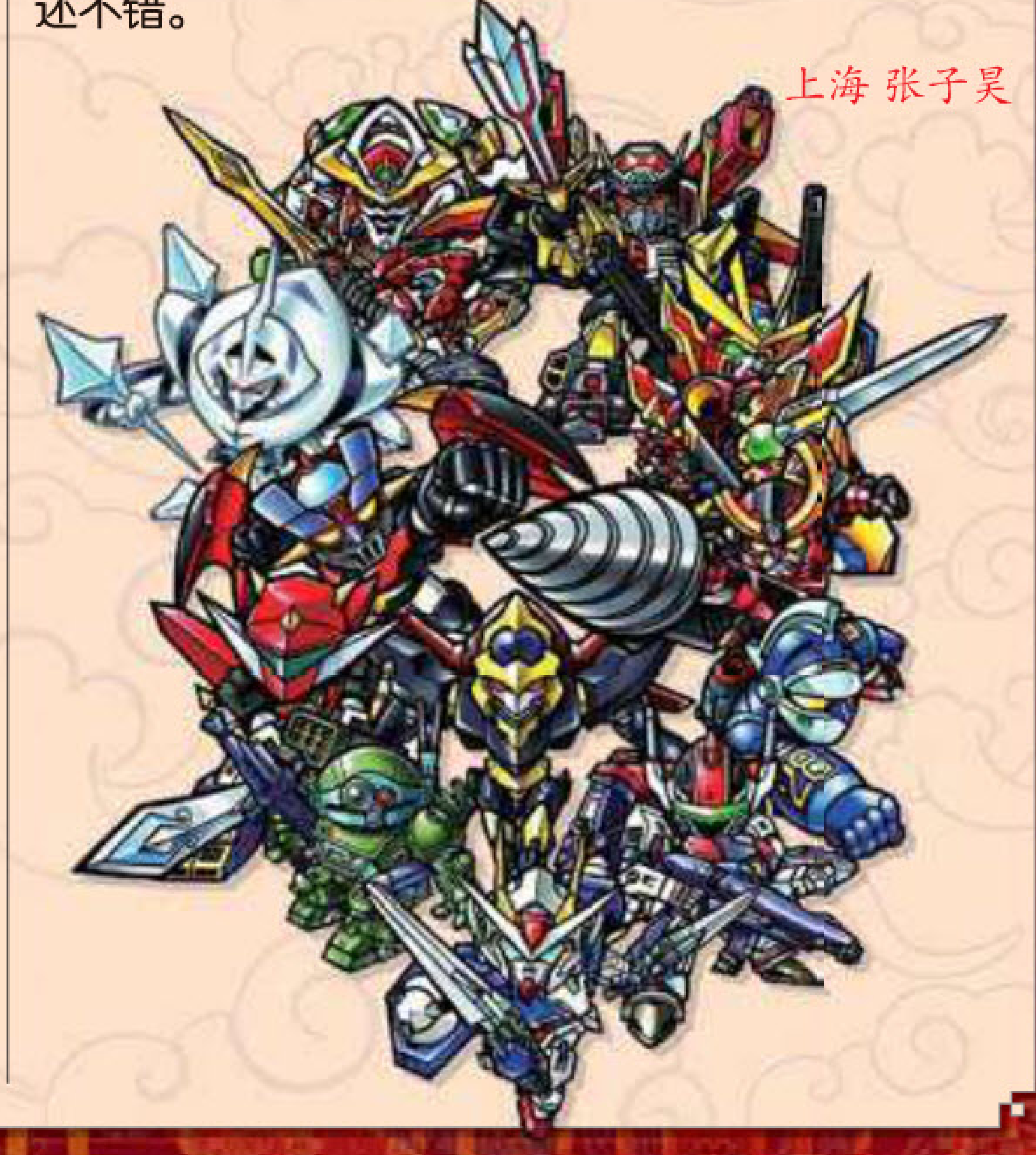
始终还是回避高的比血厚的好用。

安徽 曹伟

我是机战饭，而且这次的新加作品的几个演出还不错。

上海 张子昊





光明之刃



年度最佳PSP游戏 NO.2 玩家评选·掌机篇

它集合了《泪》、《风》、《心》中的大部分角色，让我十分感动。

上海 沈天宇



《光明》老角色回归，过于简单使得玩家在几关后便会觉得乏味，但看在Tony老湿的份上值得一试。

上海市 傅诗雨

《光明之刃》是难得的大作，借着动画化的《光明之心》我狠狠地补了一下光明的剧情，Tony人设大爱。

北京 徐煜晨

“《光明》系列”请继续，日式需要你。

太原 王瑞哲

妖精妹妹手办已订。

保定 王鹏

黑豹2 如龙 阿修罗篇



在PSP末期有打击感那么好的游戏实属难得，二周目有点弱！

安徽 夏伟

大家明白的，名越老大的优质心血，游戏在保持爽快的打击动作要素外加入了大量的收集以及多周目的流程令人不禁战上一番。

大连 田雅婷

《黑豹1》是我和基友去年过年奋战不停的游戏，本作的素质也不低。加入更多要素，玩起来更爽了。

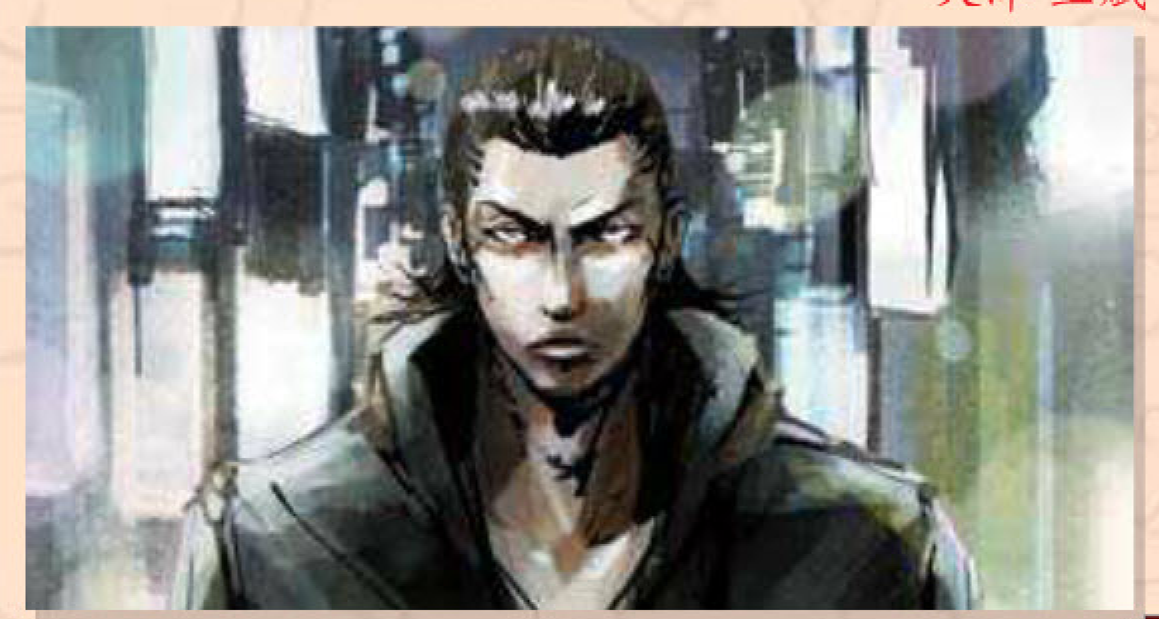
宁波 屈枭

今年惟一一个震撼了我的PSP游戏。

上海 王立斌

传承了如龙一直以来的特色，有良好的打击感和优秀的剧本，佳作不解释！

天津 王斌



SD高达G世纪 超世界



不但继承了系列的平衡性，还丰富了原有世界观。

上海 于天元

作为一名高达控，自然最喜欢这款游戏了！

哈尔滨 李参星

已经忘了是因为高达而喜欢《G世纪》，还是因为《G世纪》而喜欢了高达。

内蒙古 杨洪东



《G世纪》帮我消磨了刚进入大学的无聊时光。

北京 郑昊

耐玩度提高了，CG减少了，但玩这游戏就为看CG的……

大连 齐雅谦

那由多的轨迹



手动打到完美存档，但是感觉乐在其中停不下来了（ORZ）……

浙江 余申桉

期待汉化版。

唐山 贾玉齐

给人《伊苏》的感觉，系统也很爽快。就是流程短了点，耐玩度略低。

宿迁 陆安

收集要素很多，我很喜欢。

常州 吴俊

轨迹+伊苏=那由多的轨迹

四川 魏军



超级弹丸论破2 再见绝望学园



喜欢游戏中的画风与处刑，但日常剧情看不懂，日文苦手。

新疆 丁兆麟

《超级弹丸轮破2》也算是完美继承了前作高速推理的特色，作为推理迷没理由不支持。

南宁 张宝珩

这是惟一一款我还没玩就投它一票的游戏，作为一个自带AVG免疫光环的人来说可以算是破天荒，希望快点玩到汉化版。

深圳 陈雪琪

剧情让人眼前一亮！

北京 聂珊

比起前作，有过之而无不及！

上海 孙佳兴



纸盒战机W



Level-5的作品本人一直很支持，特别是《纸盒战机》。

上海 黄吉

比前作画面有所提高。

保定 张泽

就因为这游戏，才又从抽屉中拿出吃灰已久的PSP。

武汉 李鉴

身为Level-5的脑残粉支持《纸盒战机》不解释。

佛山 韦彬

最喜欢改造机体了，排位战也颇具挑战！

南京 许佳



数码宝贝世界 复原



上映十余载的动漫游戏化，《数码宝贝》不愧经典。

杭州 陈观

《数码宝贝》和《神奇宝贝》几乎代表我整个童年了。

北京 程旭

数码宝贝进化！

广州 龚展升

《数码宝贝》……我的童年……

唐山 孙璇

就冲《数码宝贝》的经典也要玩，更加期待明年的《数码宝贝大冒险》！

上海 韩哲靓







游戏里的机器人以全真实比例再现，再加上《魔装机神》的名机体设定与战斗时的华丽动画，是一款很棒的游戏。

北京 董千

《机战》！《高达》！《魔装机神》！此三票真的是绝配！

上海 施骏杰

经典怀旧作品啊！萝卜控怎能错过。

长沙 马亚楠

《魔装机神》是我的最爱，这款必然要支持。

天津 王雪宇

只要是战棋类就要顶！

湖南 赵金鑫







虽然流程单调，剧情一般，没什么让人玩二周目的欲望，但真的很华丽，在PSP末期也能够被称为佳作。

海口 李文斌

确实是个佳作，但是战斗动画有点简陋。

大庆 孙浩然

OP超级喜欢，看到的第一眼就决定玩下去。

玉林 周文锦

为了声优也要投下这一票，我完全是冲着声优打穿了这款游戏。

徐州 杨云

喜欢这个作品的人设，角色人格魅力太大了。

天津 刘阳



2012年最佳PSV游戏（玩家评选）

名次	游戏名	得票数	得票率
1	初音未来 女歌手计划 f	16997	39%
2	Persona4 黄金版	16052	36%
3	小小大星球	12629	29%
4	重力异想世界	10693	24%
5	街头霸王对铁拳	5066	11%
6	仙境传说 奥德赛	4493	10%
7	伊苏 塞尔塞塔的树海	4074	9%
8	DJ Max Technika Tune	3939	9%
9	机动战士高达 SEED 激战宿命	3478	8%
10	无瑕传说R	2951	7%

经过发售一年多的积蓄，PSV平台已经有了不少优秀的作品，双马尾电子歌姬人气居高不下，再加上《初音未来 女歌手计划 f》的游戏质量不错，因此勇夺第一位的宝座。《Persona4 黄金版》、《小小大星球》、《重力异想世界》三款有着官方中文版的游戏票数均破万，可见语言在游戏中还是有很大影响力的，当然这三款游戏的质量也不容置疑。《街头霸王对铁拳》支持PSV和PS3之间的跨平台联机对战，所以在这次的玩家评选中也获得了家用机和掌机两方面玩家的支持。《仙境传说 奥德赛》诞生在PSV游戏还不多的日子里，弥补了玩家对狩猎游戏的渴望，当然也有一票从网游时代走过来的老玩家对这款游戏作了很高评价。

初音未来 女歌手计划 f



初音妹子最萌！无上王道！

江西 伍龙宇

新的系统、新的歌曲、新的玩法，游戏诚意满满，对公主殿下的粉丝来说是福音。

广州 李绍峰

最初的声音，最初的感动。

福建 施仲杰

无锯齿的初音就是美！

乌鲁木齐 石超

我觉得音乐游戏都不错，特别是《初音f》，互动系统太好玩啦！

武汉 李黎



Persona4 黄金版



不顶《Persona4 黄金版》我能对得起目黑将司那神一般的曲子吗！

大连 程汉

目前PSV上最耐玩的作品，大爱雪子！

浙江 章文章

《P4G》的精彩故事以及Persona的搜集让我时常玩到午夜。

上海 沈思明

中文化后才能真正体会到神作的魅力。

四川 张玮

全中文让玩家能更好地体验游戏，游戏本身也很优秀！

福建 陈鹭



小小大星球



全中文，全语音，漂亮！

淮安 李凡

SCE的口碑之作！

沈阳 全铁勇

又好玩，又可爱。

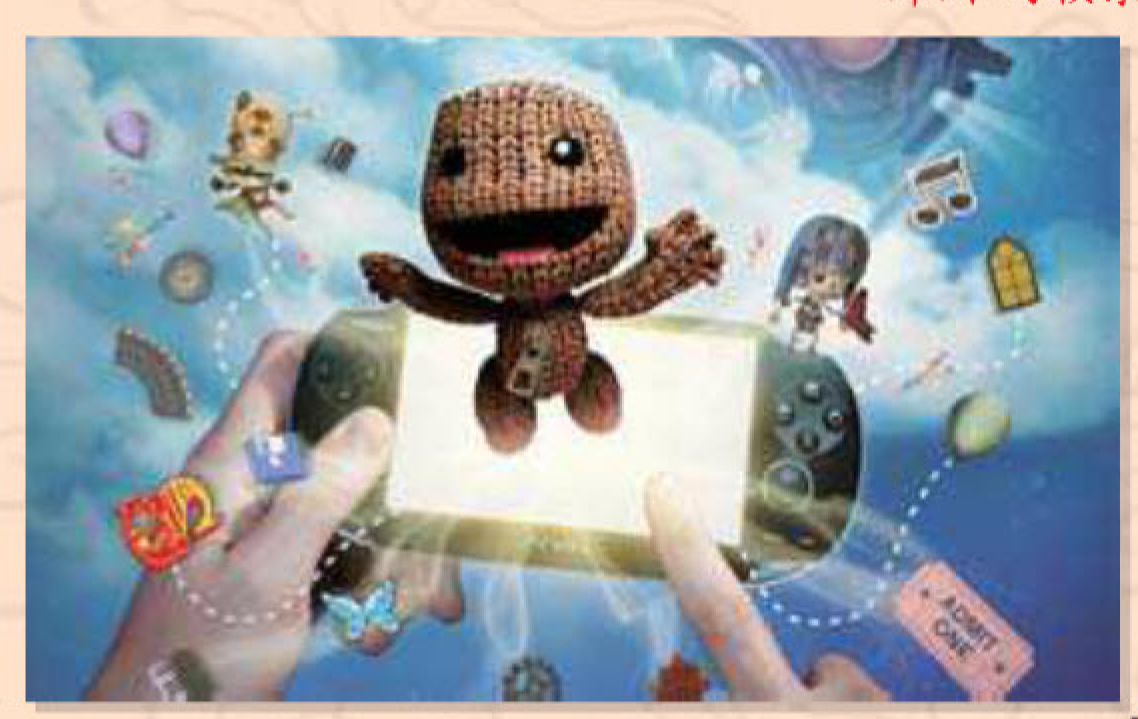
重庆 任川

这是我女朋友最爱的游戏，帮她选。

北京 和云

《小小大星球》使我成为班里女生的宠爱，谢谢你了麻布仔！

郑州 冯桢东



重力异想世界



真让我惊艳的一款游戏！蒸汽时代的风格加上超能力使用者，叙述故事情节时用的漫画，感觉是一款十分用心的作品。

上海 沈菲菲

玩法和世界观比较独特。

云南 毕潇

创意非常好，但是游戏后期缺乏变化。

上海 高峰

很新奇的玩法，一经试玩就深深地爱上了，好游戏！

新疆 邢志超

《重力异想世界》真是一款独特，拥有浓厚艺术感的佳作。

上海 张宇



街头霸王对铁拳



格斗游戏的最爱！画面精美招式爽快！

宁德 游夏

7.28去了ChinaJOY在现场见到了小野，所以来年入了vita酱一定要买《街霸对铁拳》！我是小野NC粉！

上海 王燕华

剧情跟格斗方面继承《街霸4》这点我喜欢。

绍兴 陈禹风

《街霸》死忠，就是喜欢啊，理由就不解释了。

天津 孙博

打得很爽，我和基友能战个痛。

南宁 马萧宇






仙境传说 奥德赛



年度最佳PSV游戏 NO.6

作为一个2003年内测时至今日的RO死忠，我毫不犹豫地投票给了《奥德赛》，它也是我购买PSV的惟一理由。

上海 夏佳荣

勾起了我们RO老玩家的回忆，赚泪点的同时，用扎实的系统和玩法吸引了新玩家。

本溪 邬子敬

承载了PSV游戏匮乏的初期，我和老公的拼搏奋斗史，不得不爱。

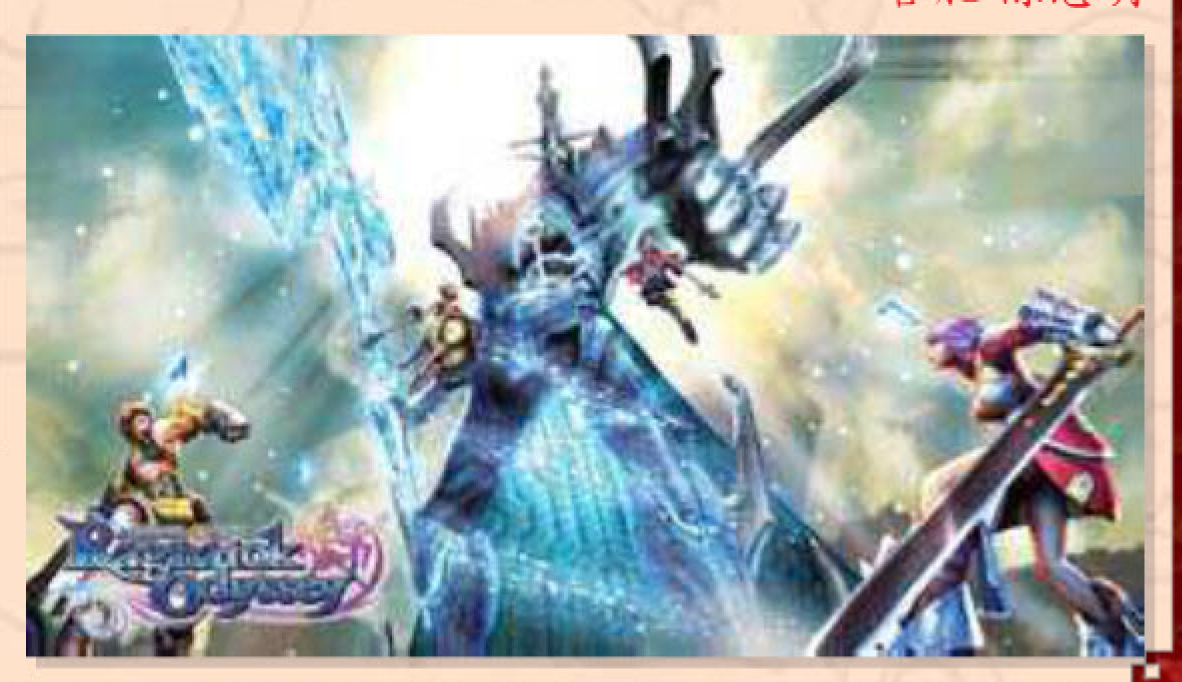
深圳 罗焕桦

没有《怪物猎人》就只能拿RO顶啦。

徐州 付登科

把玩不到《怪物猎人》的玩家都骗过来了，虽然系统简单怪物偏少，不过也算是联机佳作了！

合肥 陈志明



伊苏 塞尔塞塔的树海



年度最佳PSV游戏 NO.7



“《伊苏》系列”是我最初接触的游戏，当初《伊苏6》以优秀的画面和便捷的操作让我爱上了这款游戏。

石家庄 刘虎

“法老社”的“《伊苏》系列”都很喜欢，打击感很强。亚特鲁的赤毛很呆萌。

南京 马方

《伊苏》什么的最有趣了！

宁波 朱力洋

每款《伊苏》都是那么流畅，A·RPG不能错过之一。

吉林 郭华垠

便携平台上，伊苏系列真的是很难得的游戏啊。

桂林 廖泽廷

DJ Max Technika Tune



年度最佳PSV游戏 NO.8

游戏依旧出色，但是新的触摸式玩法总觉得有点别扭。

上海 李鉴

一款经典的游戏，PSV性能让它画面好了不少。

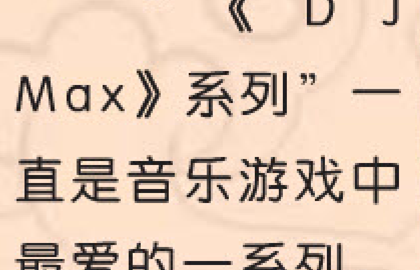
保定 张泽

玩了《DJ Max》后感觉自己的手和脑袋实在是有点残……

大连 王麟

玩法充分将PSV的触摸机能展现了出来，相当喜欢！

上海 曹喆承



“《DJ Max》系列”一直是音乐游戏中最爱的一系列，从1代开始就很支持，这次加了触屏，好不习惯，后来玩好了，发现姿势还是很帅的。

呼和浩特 赛音



机动战士高达SEED激战宿命

初中的时候经常中午和朋友一起跑出去玩《SEED》。

通化 张道阳

PSP上爽快的《GVG NP》相信玩过的人都会赞不绝口，该作虽然只是“《SEED》系列”，不过登场机体已经是系列的最高数量。

北京 包镔

高达就要选，不解释，更何况还是《SEED》。

无锡 柳月

因为很喜欢看动画，所以去尝试了一下游戏，感觉还不错。

杭州 黄泽宇

动画党+高达控，这部作品必须选啊。

无锡 王珏





无瑕传说R

“《传说》系列”必玩！

深圳 温皓宁

“《传说》系列”的支持者，不解释。

江门 冯华新

曾经在NDS时就非常喜欢这部作品，那时没有打完坏档了，遗憾在这里补平。

西安 邓建翔

虽是移植作品，“《传说》系列”的品质仍在。

广州 伍润康

本以为“《传说》系列”已经江郎才尽，但是这次他们交出了让人满意的答卷。

重庆 徐发建



2012年最佳3DS游戏（玩家评选）

名次	游戏名	得票数	得票率
1	新・超级马里奥兄弟 2	16828	38%
2	生化危机 启示录	14143	32%
3	火焰之纹章 觉醒	10472	24%
4	立体动物之森	7715	17%
5	纸片马里奥 超级贴纸	7006	16%
6	王国之心3D 梦中坠落	5381	12%
7	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	3929	9%
8	跨界计划	3918	9%
9	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆	3256	7%
10	勇气原点 飞翔妖精	2907	7%

游戏界顶峰的超人气角色马里奥这次也获得了玩家的高支持率，不只《新・超级马里奥兄弟 2》排名第一位，《纸片马里奥 超级贴纸》也取得了不错的成绩。“《生化危机》系列”在国内有着很深的玩家基础，再加《生化危机 启示录》的高质量，评价上不输给今年家用机平台发售的《生化危机6》，让其稳坐第二的宝座。《火焰之纹章 觉醒》千呼万唤始出来让广大火纹迷等的辛苦，不俗的质量也让大家高呼等得值得，第三的位置实至名归。妖怪级社交游戏《立体动物之森》在国内有广受玩家欢迎因此拿下第四名的好成绩。

新・超级马里奥兄弟 2

年度最佳3DS游戏 NO.1 玩家评选・掌机篇

儿时的欢乐已久，任天堂始终保留着最初的感动。

深圳 李鉴

我～是马里奥大叔～永远穿蓝色背带牛仔裤～

杭州 梁小东

惟一让我不喜欢游戏的女友抢着玩的游戏。

泰州 仲晓阳

《马里奥》还是横版的好玩啊。

廊坊 肖丹

还是马里奥兄弟是最可爱的！！

广州 徐相和



生化危机 启示录

年度最佳3DS游戏 NO.2 玩家评选・掌机篇

绝赞的画面和表现力让我看到了掌机无尽的明天。

甘肃 张力

《生化危机 启示录》是目前玩到最好的3DS游戏之一。

柳州 吴数益

第一次接触这个系列就被深深吸引住了，决心接触一下《生化6》。

哈尔滨 姚广义

剧情系统精准还原了《1》、《2》的系统 而且剧情悬念不错。

绍兴 陈禹风

3DS上画面最强悍的游戏之一吧，开启3D后效果显著提升，厉害！

上海 尤思远





火焰之纹章 觉醒

从红白机初代到GBA时代的重生，这个系列贯穿了我的整个游戏生涯。

广州 刘学宇

超级耐玩的游戏，只不过DLC费了我太多钱了。

浙江 沈培峰

等到花儿都谢了又开的《火纹》没有辜负大家这么多年的期待，后期DLC的难度也让人欲罢不能！

广州 张学豪



这是《火焰之纹章》这一系列真正的觉醒！

北京 常诚

多年后的《火纹》，不会忘了当年在GBA上的岁月。

江门 林嘉健

年度最佳3DS游戏 NO.4 玩家评选·掌机篇

立体动物之森

《动森》神作，不多讲。

上海 康苏剑

清新、治愈、动森。

柳州 钟升宏

《动物之森》要是有中文就好了，万恶的锁区！

上海 李景郦

《动物之森》，搞好人际关系才是最重要的！

东莞 谭锡强

喜欢《动物之森》的清新。

北京 刘松





纸片马里奥 超级贴纸

《纸片马里奥》的创新玩法打破了以往的模式，以全新的手法展现出了马里奥独特的世界，赞！

北京 董博

老任家的还是马里奥最棒！

长春 金才河

超级喜欢搜集贴纸，玩的英文版还锻炼了英语。

黑龙江 马志超

《纸马》、《马车》、《新超马2》只要是马里奥都要支持，最喜欢这个大叔了。

珠海 叶晨

超好玩，恶搞贴纸太有趣了，对话也很搞笑，必须投一票。

天津 赵子涵





王国之心3D 梦中坠落

画面不错，但是开始有恶性BUG。

上海 张子昊

《王国之心》还是一如既往的华丽。

深圳 韦达

坑越挖越大，所谓痛并快乐着……

北京 韩梓峰

《王国之心》可是从GBA玩到现在的……

上海 夏一峰

感觉完全体现出次时代感啊！画面美爆了！野村爸爸快把坑填完啊！

太原 王瑞哲





新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

够爽！不愧是满分之作，值得一玩！

广西 雷真

真正能体现任天堂大厂风范的作品，适宜的难度，爽快的战斗，有趣的对白都十分吸引人。

海南 李文斌

相比任天堂的其他作品，《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》绝对是超出预期的惊喜之作！

天津 刘安泰

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》没有港版中文实在太残念了。

广州 叶惠玲

《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》是又一个旧作重新挖掘的传奇。

天津 张李辰





跨界计划

这个游戏勾起了我《NXC》的回忆。

上海 俞冠乾

大杂烩吐槽欢乐无比！

嘉兴 陶黎佳

超喜欢《跨界计划》，尤其是看到大神一郎和真宫寺樱出场的时候，泪奔了。

北京 张金强

《跨界计划》诚意满满！总有你喜欢的角色！

上海 张海芳

这游戏就是冲着这么多经典角色去的 好不好玩我不好评价，反正玩得很HIGH就是了。


宁波 陈昕





勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆

忘不了的经典。

自贡 江雨年

搜集怪兽不知不觉游戏时间破百了……

苏州 蔡良

搜集控伤不起啊，玩了好久都没完美……不过真好玩。

天津 李智



我猜中了开头却没猜中结尾，原来BOSS是……

北京 刘梓月

邂逅通信还不错，上下班总能擦到一两个，看来玩的人不少。

锦州 郑雨



勇气原点 飞翔妖精

掌机也能有《勇气原点》这样的超高质量RPG。

东莞 蔡桂生

这个作品有水晶《FF》的感觉，厚道的全程语音加上作品剧情上也算有功夫，这个游戏也算目前3DS我玩过的最佳原创RPG了。

宿迁 陆安

本是冲着国王“殿下”（sound horizon）音乐去玩的，但是也让我发现了一款不错的RPG。

淮南市 金峰

就像喜欢《最终幻想》般的喜爱，特别是人设那“面无表情”的表情……囧。

广东 陈海伟

是SE的新尝试，很像当年NDS上的《光之四战士》。支持一下！

洛阳市 高伟



结束语

2012年就这么热热闹闹地过去了，众多优秀的游戏佳作真是让广大的游戏迷高呼：“玩不过来！”任天堂方面完成了成功的交接，NDS平台仅有几款大作发售，曾经风靡一时的NDS已经渐渐淡出游戏的舞台。3DS游戏井喷让人应接不暇，作品游戏非常多，因此能够进入投票预选名单的都是相当优秀的作品，由于名额有限，部分优秀的作品都未能收录，不过它们不会被埋没，玩家只要细心寻找，就能找到自己喜欢的游戏。索尼这边PSP虽然已步入末期但是断断续续仍有作品推出，看起来真的还能再战10年（笑），PSV虽然过去一年的整体发展未能达到玩家期待，但游戏方面也累计发售了不少佳作，新的一年还会有《灵魂献祭》、《PSO2》等大作推出，值得玩家期待。

2013年，我们依然有最爱的游戏陪伴，感谢游戏丰富了我们的生活，为我们提供了一方乐土。新的一年也要好好生活，拼命玩！

2012年度 TV GAME大赏（玩家评选）活动中奖名单



PS3+PS MOVE
X360+Kinect
Wii U +首发大作一款

豪华套装任选一套





Wii U+首发大作一款

淄博市	司亮
毕节市	唐瑶
天津市	钱露均

二等奖 6名

PSV 3DS Wii U X360 PS3 Wii
NDS PSP

任选一台







上海市	陶峙澔
广州市	王鹏
合肥市	汤轶洋
重庆市	张凡
北京市	智圣达
台州市	王晓鹏



北通精美实用游戏周边





北通PSV合金装甲保护壳



北通动力堡垒移动电源



北通潘多拉智能手柄



北通原生铜USB数据线（MICRO版）



北通原生铜USB数据线（MINI版）



北通原生铜苹果数据线



北通源动力便携充电器



北通中国风PSP水晶盒

淮北市	宋子琦	上海市	刘艾青	拉萨市	刘正年
开远市	林瑜珩	重庆市	龚璞	大连市	吕长远
成都市	周欣峰	天津市	张亦驰	兰州市	党政
铜仁市	谭文俊	长沙市	师海翔	虎林市	赵越
郑州市	周高举	百色市	黄子鑫	合肥市	杨思杰
唐山市	冯怡君	平度市	楚伟国	北京市	王璇
盐城市	董安祥	临汾市	李卓沛	北京市	刘伟
佛山市	梁耀威	西安市	郭兆骐	晋江市	姚金钞
广州市	李钊宇	伊犁市	蔡远鹏	厦门市	陈冠昌
嘉兴市	顾嘉丽	通化市	张瑜珩	桂林市	农露露
北京市	唐克	海口市	刘锐满	南宁市	李伟卓
北京市	于斌	景德镇市	邵慧丰	贵阳市	刘震宇
十堰市	齐奇	呼和浩特市	刘松杰	承德市	王思语

廊坊市	谭翌晨
大庆市	武一
哈尔滨市	崔晋
武汉市	李璐
吉首市	张健
株洲市	罗婉榕
通化市	张鹏
常州市	徐伟栋
金坛市	尹震
抚顺市	唐禹
盘锦市	李永全
沈阳市	吴蔚
包头市	田灏
青岛市	金兰
淄博市	董翔
晋中市	朱思远
上海市	严文浩
上海市	李云江
成都市	刘智健
达州市	肖其其
天津市	杨洋
乌鲁木齐市	王超
大理市	王玮
杭州市	李沁羽
舟山市	张子晗
重庆市	郑冠东
重庆市	谢经
自贡市	杨杰
西安市	郑思亮
呼和浩特市	罗超玥
乌鲁木齐市	肖婉馨
赣州市	卫佳昊
六盘水市	朱鸿锦
安宁市	郭云涛
宁德市	刘文嵩
诸暨市	宣志锦
永嘉县	唐肖伟
淮安市	张洋
阳泉市	王涛
扬州市	刘磊
抚宁县	祝骏驰
天津市	杨沛时
马鞍山市	许少玮
万宁市	黄珂炜
抚顺市	吴东建
佛山市	傅智城
广州市	谢晋熙
大庆市	李维强
长沙市	陈煜杰
北京市	房宽京
上海市	王育伟
西宁市	甘富欣
银川市	陈正源
邹城市	陆燕

郑州市	郭一帆
松原市	燕东
南宁市	黄俊文
上海市	徐晨龙
襄阳市	贾若愚
凤台县	闫禹
北京市	贾楠
天津	李国轩
青岛市	葛盼盼
北京	黄晨
北京	李淼
北京	贾伟平
贺州市	李彬
南京市	嵇明成
杭州市	陈珏琛
贺州市	陈越
杭州市	胡明敏
北京	郑灏
深圳市	杨盛文
三亚市	王大力
贺州市	覃宏寧
天津	王峻
北京	武鑫
三亚市	林祖龙
淄博市	胡云飞
江门市	黄颖毅
安庆市	李美骏
北京	李硕
唐山市	于潇龙
沈阳市	袁安
淄博市	石健
广州市	陆杰安
长春市	牛宇轩
温州市	陈晨
北京	段鸿飞
南宁市	荣宇辰
北京	吴铄
北京	唐田
桂林市	万智宇
桂林市	欧立林
佛山市	伍志平
杭州市	徐家斌
长沙市	徐衎
玉林市	陈志鑫
南京市	李正平
沈阳市	姜涛
上海	潘晓蔚
上海	杨宏俊
吉林市	曲国斌
保定市	刘红旭
上海	屠恒福
呼和浩特市	张洋
重庆	张岩
珠海市	卓先生

常州市	吕逸之
北京	黄亮
北京	张东魁
唐山市	伊洋
嘉兴市	吕格非
北京	付琦
惠州市	陈博思
湛江市	陈伟锋
广州市	何谨
广州市	吴宜杰
镇江市	王剑涛
天津	张凤智
惠州市	林嘉玲
广州市	黄宇声
上海	鞠昊
沈阳市	延文千
上海	王闻皓
沈阳市	张晋铭
厦门市	陈彦儒
南京市	宋乐
上海	凌翔
北京	张堃
淄博市	张照海
北京	费宁
北京	李胜男
海口市	李文斌
广州市	陈文南
佛山市	黄帅
惠州市	王钟阳
大连市	齐雅谦
鞍山市	徐泽霖
武汉市	何力天
上海	陈俊
长沙市	肖荻
重庆	徐发建
成都市	秦天昀
杭州市	方骁毅
常州市	王凯
南宁市	梁晓龙
上海	韩孝昀
昆明市	钟宇
成都市	何鸣飞
东莞市	卓明锋
南宁市	汪艳
杭州市	铁俊
嘉兴市	王栋
杭州市	蒋凯峰
中山市	吴明辉
昆明市	李梦浛
北京	王小征
青岛市	马强
成都市	毕肖冰
柳州市	林家旭

掌机业界人士的『2012年注目游戏』与『2013抱负』



2012年，在TV GAME市场诞生了不计其数的名作，而掌机圈子里也同样有不少佳作。为掌机玩家们带来感动、刺激与快乐的制作人们，本身在2012年内又在关注着怎样的作品呢？以下将为读者们带来30名掌机业界相关人士的问卷调查，请他们从专业人士的角度来谈谈自己关注的作品，以及2013年的抱负。

问题1 2012年发售游戏中印象最深的作品是（除自己参与制作的作品以外）？

问题2 面对刚刚来到的2013年，有什么抱负？并向广大读者说一句话。

译 白菜　美编 Juxi



石渡太辅

所属公司：Arc System Works
职位：综合监督
代表作：“《罪恶工具》系列”（综合监督）、“《苍翼默示录》系列”（乐曲制作）



Q：印象最深的作品?

A：PS3和PSV上的《龙之王冠》。真抱歉举了一个还未发售的作品，但当这款游戏公布的时候，我的情绪是一年中最高的。在我还是学生的时候，像这种A·RPG我跟同伴是玩得很疯的。当时就妄想着“如果有这样一款游戏该多好”，而本作公布的时候，感觉就是将我们当时的妄想完全实现了。这个时候说这些也许有些过时，但画面真是太棒了。

最近几年都没有第一眼看上去就想买的游戏。要知道海外游戏的世界构筑，崇尚真实性的表现手法与技术，也就是让玩家“体感”的部分非常优秀，美术感与游戏性的平均水准都拉高了不少，很少有渣作。因此在佳作辈出的这个时代里，我曾认为光靠精美的画面是无法成为游戏的决定性卖点的。然而这款横空出世的《龙之王冠》，却拥有如同完成的绘画般的魅力。从充满了2D风格独有的作家性的印象画面中，能感受到信念或执念、甚至是怨念一般的意志。好久没有一款作品单凭一点突破的攻击力就能动摇我的购买欲望了。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。

A：抱负吗……那就是“做给你看！”最近每天都会这样叫一声，因为没有从容到还能关注符合自己年龄的目的和意识，以及理解时代什么的了。要问叫了以后又在做些什么？那就请大家自行领会了。某动画里教会我这样一句话：“领会和体谅是日本人的美德。”



森利道

所属公司：Arc System Works
职位：制作人
代表作：《苍翼默示录》系列

Q：印象最深的作品?

A：PC上的《魔法使之夜》。让我受到非常大的冲击，音响小说类作品竟然能做到这个地步……令人赞叹。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。

A：2013年是Arc System Works创建25周年。《GG》、《BB》和《P4U》也会举办全国大会，另外我们也会准备其他的活动，请大家继续支持我们。





平木是会

所属公司：Alvion
职位：监督
代表作：《灾厄重生》

Q：印象最深的作品?

A：PS3上的《风之旅人》。今年工作非常忙，很遗憾基本没怎么玩过游戏，但是Thatgamecompany制作的《风之旅人》仍然给我留下了深刻的印象。这个工作室的游戏玩起来都很舒服，美术风格也十分独特，就算只是看别人玩也很开心，是很棒的作品。另外这款作品的在线游戏风格是不搜索其他玩家的，玩家不会知道究竟是谁在跟你一起合作，游戏角色会用缓慢的动作要素进行交流，相比其他的在线游戏别具一格，印象很深刻。



Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。

A：2012年在PSV上发售了《灾厄重生》。还没有玩到的玩家，请到PS商店中下载吧！2013年我们计划将至今为止创作游戏中萌生的一些想法组合起来。其他制作人的种种活跃也给了我很大的刺激。请大家继续多多支持PS3版《灾厄》和PSV版《灾厄重生》。



目黑将司

所属公司：Index
职位：监督/领衔作曲家
代表作：《Persona2 罚》（监督）、《Persona4 黄金版》（作曲）

Q： 印象最深的作品？

A： PSV上的《重力异想世界》。2012年的话，我想很多人同样都会举出这款作品，我也认认真真地玩到了通关。



虽说现在才来谈论“重力操作”这一崭新的系统是迟了点，不过游玩时那种宇宙空间的操作感和完全独特的感觉完全印在了我的脑海中。玩一阵子之后坐到电脑面前，竟然会想用重力操作窗口，或是在上楼梯时身体自然而然地向后倾斜，就是这种层出不穷的不可思议的感觉。

当然不仅是系统，游戏平衡性和耐玩要素也经过了非常洗练和认真地制作。同时使用2D和3D的独特表现方法，完成度别具一格。相信这款作品各方面都将是日后PSV平台上作品的参考目标。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。

A： 2012年通过《Persona4》，在格斗游戏到动画的各个领域中进行了挑战。2013年将要发挥这些经验，不止是在“《Persona》系列”中，还要在那些目前还不能公布的作品中努力。另外我们公司年轻的音乐工作人员也开始逐渐积累起实力了，请大家期待他们的表现。还有就是我们的宣传叫我加上这么一句：“Persona演奏会”的DVD正在发售中哦。



山井一千

所属公司：Index
职位：监督
代表作：《恶魔幸存者》、《真・女神转生IV》

Q： 印象最深的作品？

A： 真抱歉！2012年忙得一塌糊涂，完全没有玩过游戏！顺便一提，我的游戏制作标本永远是《超级马里奥兄弟》、《银河战士》和《山脊赛车》！

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。



A： 《真・女神转生IV》终于要在2013年发售了。苦守多年，让大家久等真是抱歉。这将是一款颠覆掌机游戏常识的超大容量游戏。虽然和其他游戏比起来稍稍有那么些难以上手（笑），但为了照顾初次接触本系列的玩家也能安心游戏，我们打造了难度收放自如的游戏系统，当然内涵还是一如既往地丰富。请大家一定要来玩一下，多谢大家支持。



千头元

所属公司：Experience
职位：董事・制作人
代表作：《恶魔之眼》

Q： 印象最深的作品？

A： 有很多感兴趣的游戏，但因为今年很忙，没有认真玩游戏的时间，因此不能特定举出某一款作品。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。

A： 现在还没有决定2013年准备开发的游戏，因此正处于烦恼中，不过2013年也一定会与玩家保持近距离的姿态来开发游戏。1月24日将会发售PSV上的新作迷宫RPG《恶魔之眼》，PC和360平台上也会有高难度的迷宫RPG《剑之街的异邦人》预定发售。虽然还未最终确定，但可能的话将会开发《圆桌的学徒2》，并努力升华迷宫RPG，同时也挑战新的游戏类型。





冈村佳人

所属公司：Gust
职位：监督
代表作：《阿兰德的炼金术士》系列

Q： 印象最深的作品？
A： PSV上的《重力异想世界》。这是一款许久不见的，充满SCE风格与高品位、极富魅力的第一方作品。与最大限度活用PSV特性的游戏性，充满魅力的角色相称的游戏内容，正是只有日本游戏厂商的风格才能办到的。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 虽然每天都在忙着适应周边快速变化的环境，但Gust将会比以往更加注重制作给玩家们带来惊喜的游戏展开，请大家多多期待。“《工作室》系列”在2013年也会有新作，要是不每年制作《工作室》的话，Gust可是会死掉的！





江城元秀

所属公司：Capcom
职位：制作人
代表作：《逆转检察官》系列、《逆转裁判5》

Q： 印象最深的作品？
A： PS3上的《机动战士高达 战斗行动》。将游戏免费、道具收费这种充满挑战性盈利机制的作品制作在家用机平台上，向我们提示了新的商业可能性。我个人也很迷这款游戏，经常连续玩上好几天。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2013年1月17日《鬼泣 DMC》即将发售（已发售）。现在体验版也已经放出下载，请大家一定下载下来，体验一下新生的流行动作要素。另外，正在锐意制作中的《逆转裁判5》也准备放出新的情报，请大家一定多多关注。另外，面向智能手机平台的全新挑战也在酝酿中，2013年也请大家多多指教！





市川彰彦

所属公司：GungHo
职位：执行役员/第1企画开发本部长
代表作：《骷髅大冒险》

Q： 印象最深的作品？
A： 绝对是PSV上的《重力异想世界》。在开放世界中以“重力”为关键的操作方式，是一次全新的经验感受。真是一款适合新机种的高完成度作品。原本我就很关注这款游戏，等到实际玩到并习惯重力操作后，真的获得了自由与爽快感。像这样一款光是触碰起来就能感受到乐趣的游戏真是很久没遇到过了。世界观、音乐、甚至是标题本身（日文原名：《GRAVITY DAZE/重力的眩晕：上层への归还において、彼女の内宇宙に生じた摄动》）跟同类型游戏相比都别具一格，真的是一次很棒的挑战。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 感谢大家游玩《骷髅大冒险》。本作虽然并不华丽，但仍然是以童话故事为题材认真制作的作品，大家能够认可让我感到非常高兴。2012年遇上了智能手机游戏大热的浪潮，2013年我们也会继续努力，制作出让玩家觉得有趣、崭新，并强化本土感的全新智能手机游戏，请大家期待吧。





森下一喜

所属公司：GungHo
职位：董事长・社长・CEO 制作总指挥
代表作：《仙境传说 奥德赛》

Q：印象最深的作品？
A：3DS上的《立体动物之森》。在世间如咒文般念叨着“社交、社交”的浪潮中，内在依旧流淌着任天堂之血的精心制作，获得了多数玩家的支持。连细节也精益求精的部分，让人不由得赞叹起任天堂来。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：为了迎接2013年，正在着手开发正统游戏和智能手机游戏。今后也会保持“果汁趣味度100%”的概念，认真而执着地开发每一款作品。





小笠原贤一

所属公司：Koei Tecmo Games
职位：制作人
代表作：《真・三国无双 NEXT》、《真・三国无双 VS》、《讨鬼传》

Q：印象最深的作品？
A：PS3上的《上古卷轴Ⅴ 天际》（日版）。虽然是2011年发售的游戏，但我亲自玩到时已经是2012年了，因此列举出来。能将此等规模的游戏以如此高品质完成，同样作为开发者，不得不惊叹于其恢弘气势。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：PSV与PSP平台的《讨鬼传》正在开发当中。相信不用多久就能发表详细情报，请大家期待。另外2013年也是《信长之野望》30周年，大家也要注意关注《信长》相关的消息哦！



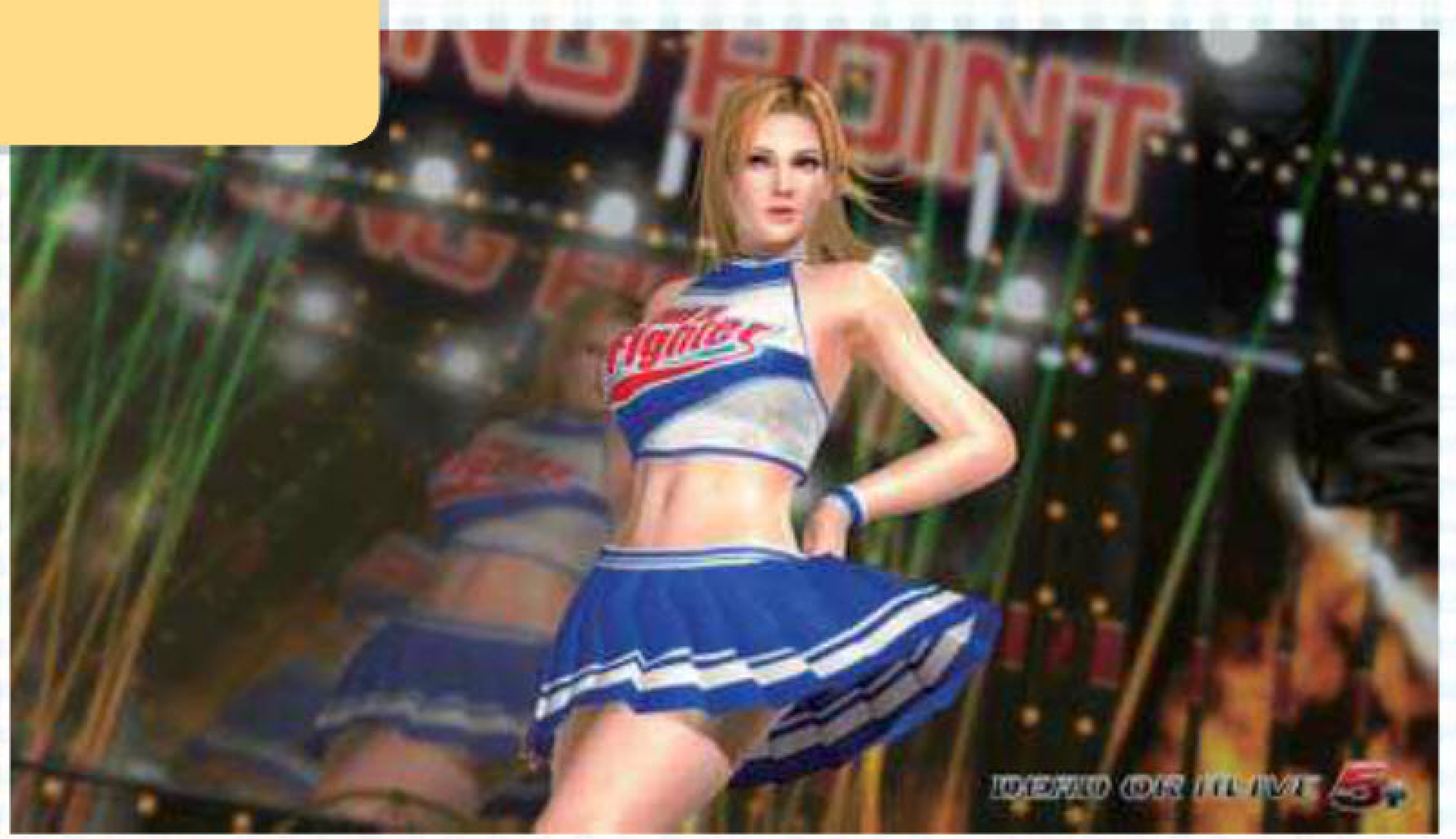


早矢仕洋介

所属公司：Koei Tecmo Games
职位：Team NINJA 制作人
代表作：《死或生5 加强版》

Q：印象最深的作品？
A：PS3和X360上的《COD 黑暗行动Ⅱ》。这是在本世代家用机硬件初期闯出名号的系列，而在硬件机能已经被挖掘成熟的今天，本作将其硕果体现出来的游戏体验，让我极具印象。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：2013年2月有PSV平台上的《忍者龙剑传 Σ2 加强版》，3月也有同是PSV平台的《死或生5 加强版》，一开始就是我们小组的作品连续冲击。另外还有未公布的，同样预定于2013年发售的作品也在制作中。2013年我们将会为大家带来整年的话题。





内田明理

所属公司：Konami
职位：高级制作人
代表作：《深爱》系列、《尖帽子》系列

Q： 印象最深的作品？
A： PSV上的《重力异想世界》。并非大众套路化的幻想世界，而是以高品质的作业方式重新构筑整个世界，光想想就头疼。另外将其以活用硬件机能的画面表现出来，也令人叹服。在掌中重新构筑的开放世界……这次也拜服在外山老师的作品面前。



Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 目前正在挑战制作一款名为《心跳餐厅☆☆☆》的智能手机游戏。这是一款"餐厅×恋爱×偶像"主题的挑战性女性向游戏。马上就会开始服务，有智能手机的玩家请来尝试一下吧。现在正在进行偶像们的人气投票，服务开始时的最终结果将会决定游戏中的主唱。角色们也面临着严酷的试炼，请献上大家宝贵的一票吧！



小牟田修

所属公司：Konami
职位：监督
代表作：《边境之门》系列、《幻想水浒传》系列



Q： 印象最深的作品？
A： PS3与X360上的《龙之信条》。第一次看到影像时就很在意，2012年在TGS上试玩时也受到了冲击。将如此大规模的开放世界，而且还是我最喜欢的幻想世界漂亮地制作出来，老实说真有些不甘心。让我禁不住在心中呐喊"我也想做这样的游戏！"

话虽如此，但至今为止还是没有机会正式开始玩这款作品。在《上古卷轴Ⅴ 天际》Skyrim的升级补丁中已经可以乘骑龙了，等这个计划结束后，再沉浸到幻想世界中去吧。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 市场的变化非常迅速，自智能手机平台抬头开始，游戏专用硬件这一分界线也变得越来越暧昧。无论作为制作方还是作为玩家，我都时常会陷入困惑中，但我不会忘记"为大家提供快乐的时间"的诚意，今后也会不断尝试新的挑战。

现在饱含这一诚意的《边境之门 加强版》正在锐意制作中！制作组的气势高涨，强化内容品质极高。请大家先下载体验版来体验一下其中的部分内容吧。祝大家过个好年。



向峠慎吾

所属公司：Konami
职位：程序管理
代表作：《边境之门》、《迷宫的彼端》、《战律之云》

Q： 印象最深的作品？
A： iOS上的《智龙迷城》。在其成为热门话题之前，有朋友向我推荐这款游戏，开始玩以后不一会儿就沉迷其中了。由于非常适合在电车里随手玩一下，结果现在每天都要上线一次。从制作方的角度来看也做得很不错，考虑到每个细节，令人敬佩。总而言之设计真的很赞。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2013年将由《边境之门 加强版》的发售拉开序幕，在那之后还会有新的制作计划。现在正是游戏业界激烈动荡的时期，我们会努力跟上时代的节奏。2013年也请大家多多关照。





稻船敬二

所属公司：Comcept
职位：CEO/创立者
代表作：《洛克人》系列、《灵魂献祭》

Q：印象最深的作品？
A：X360上的《光环4》。这款作品成功发扬了自身的风格。我和我的儿子都因为玩《光环》而喜欢上了海外游戏，看到可以说是让我们喜欢上海外游戏的原点之作这样延续下去，真的很高兴。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：日本的游戏年年都在衰退，虽然我很想说“今年有所提高”，但实在是没法说出口。但这不代表我已经放弃了，2012年是我在内心暗暗为日本游戏界加油打气的一年。希望看到这段话的读者们，也能一起支持正与世界战斗的日本游戏。不仅仅注视面向本土的作品，也要多多称赞、推广面向海外的日本游戏。

《灵魂献祭》与《刃 忍者龙剑传Z》便是我注入与世界战斗的目标而制作出来的作品。加入了“忍者”、“狩猎”这一类日本的要素，主张着“这是日本的游戏”，以独特的世界观来博取全世界的注目。希望大家一定要支持。





山名学

所属公司：Genius Sonority
职位：董事长/游戏策划
代表作：《电波人RPG》

Q：印象最深的作品？
A：Wii上的《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》。我一直都在关注着这款拥有众多铁杆玩家的国民RPG究竟会如何网游化。但是恰逢发售那段日子比较忙，所以没能玩透。想要在休假的时候好好坐下来玩一下。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：想要在2013年给自己施加全新的挑战，请大家期待我的新作吧。





浅野智也

所属公司：Square Enix
职位：制作人
代表作：《勇气原点 飞翔妖精》

Q：印象最深的作品？
A：3DS上的《火焰之纹章 觉醒》。这款作品对过去的系列加入了全新的要素，让其漂亮地重生了。其中结婚系统真的非常有效果。游戏本身也很有乐趣，追加DLC也扩展了游戏新的可能性。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：2013年也会对《勇气原点》做进一步展开，请大家期待。另外还有网页版《勇气原点》，欢迎大家都来玩一下。





打越钢太郎

所属公司：Spike Chunsoft
职位：企划、监督、剧本
代表作：《极限脱出 9小时9个人9道门》、《极限脱出 善人死亡》

Q： 印象最深的作品？
A： PSP上的《超级弹丸论破2 再见绝望学园》。首先人设非常出色，与轻妙洒脱的台词一起，将玩家渐渐拖入作品的世界中。作为推理系游戏也属上乘，一波三折的进展让人心跳不已。其中第5章更是珠玉般的杰作！从某个预想不到的角色被杀害开始展开，让人十分担心接下来的故事进展，结果依旧是让人叹服的漂亮收场。真是没想到会这样发展……在最喜欢的角色的情节那里泪腺崩坏，洗练的音乐风格潇洒秀逸，整体的设计也突显出制作组出类拔萃的感性。游戏的制作方法（资源的使用和展示方式之类）也令人叹服得五体投地。这是让我非常沉迷的一款作品。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2013年将会是有许许多多全新挑战的一年。关于新作目前还不能公开，但肯定是一款与我之前制作的作品划分开来，能令大家大吃一惊的作品，请大家期待！还有其他许多不得不完成的事，我已经做好了粉身碎骨努力的觉悟。希望大家在2013年继续支持我。





小高和刚

所属公司：Spike Chunsoft
职位：程序&剧本
代表作：《弹丸论破》系列

Q： 印象最深的作品？
A： PC上的《魔法使之夜》。拥有独特世界观的剧本和画面自不用说……而将这些要素拼组起来的演出和剧本强大到令人惊异。“《弹丸论破》系列”中我是负责剧本的，因此才能更深刻地感受到其中值得惊叹之处。只有不依靠团队，由个人进行深度创作才能达到这个境界。我认为这是音响小说游戏中最高级别的演出。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 新的一年首先由《弹丸轮破》的动画化揭幕。虽说现在所有工作人员仍然在冥思苦想中……但一定会为大家奉上与游戏不同感觉的《弹丸论破》。虽说有所不同，但这也是系列不容置疑的一部分，我们正在思考各种各样的故事展开方式，请大家期待。





渡边一弘

所属公司：Spike Chunsoft
职位：制作人
代表作：《忍道2 散华》、《喧哗番长》系列

Q： 印象最深的作品？
A： PSV上的《重力异想世界》。崭新的创意以及将其实现的美术、演出，无愧为为初期新硬件平台牵头的作品。《忍道2 散华》中登场的扭曲重力的某忍具的名称，就是从本作的名称中抄……致敬而来的。外山先生，真不好意思（笑）。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 不墨守成规，努力为大家献上更好的作品。





小番芳范

所属公司：SCE
职位：制作人
代表作：《大众高尔夫 携带版》系列、《大众高尔夫6》

Q： 印象最深的作品？
A： PS3上的《如龙5 圆梦之人》。各种远在天边、近在咫尺的体验都能在游戏中玩到。不仅仅是主线部分，分支任务、打工、游玩的部分都能作为《如龙》世界里的一个角色尽情体验，游戏过程很愉快。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 为了捕捉玩家们的“欲望与要求”，新的一年里我们会关注大家玩到游戏后的反应与反馈，以及游戏的贩卖状况。我们的平台也会确实地捕捉这些信息，并创造出下一条恰当的道路。今后也会追求游戏的乐趣，希望大家都能支持我们的作品。

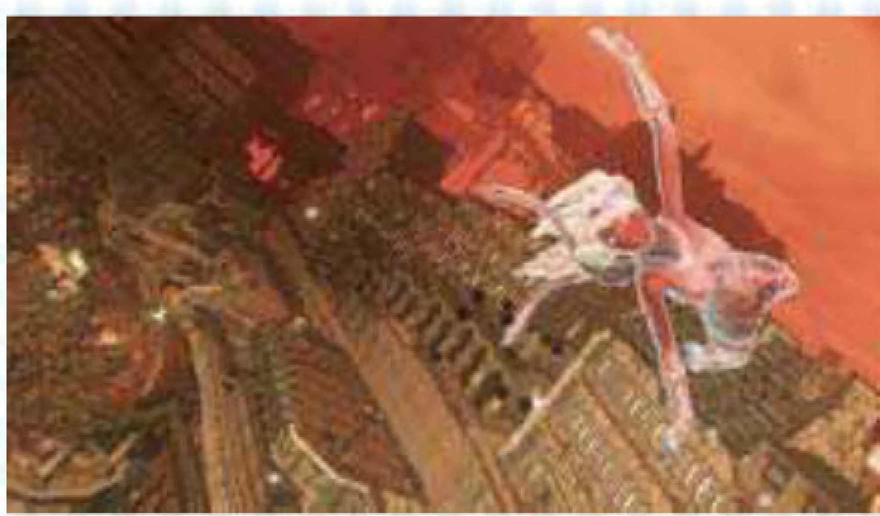




外山圭一郎

所属公司：SCE
职位：创意监督
代表作：《重力异想世界》

Q： 印象最深的作品？
A： iOS上的《智龙迷城》。这是今年我玩得最沉迷的游戏。在智能手机平台这一全新且混沌的土壤中，由玩家栽培而成的游戏精妙之处在高次元融合。其专注于游玩乐趣的制作态度，虏获了从只接触过社交游戏的轻度玩家层到核心玩家层，结果在商业上获得了大成功。我对这整个过程非常感兴趣。“想到什么就做进去试试！”这种轻松的制作态度虽然也引起了一些无法预料的问题，但是反过来也唤醒了游戏的意外性与热闹的感觉，这也是其乐趣所在。在游戏业界激烈的动荡中，这毫无疑问是一股全新的潮流。



Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2012年真的可以说是成就最高的一年。年龄上来到了折返点，心态上也有了与过去划开一线的实感。2013年将会是我开始向新的巨大目标迈出第一步的一年。接下来应该会进入一段为了努力跃进而潜伏积蓄力量的时期，请大家以长远的目光继续支持我吧。



近藤季洋

所属公司：日本Falcom
职位：董事长/社长
代表作：《伊苏 塞尔塞塔的树海》、《伊苏》系列



Q： 印象最深的作品？
A： PSV上的《重力异想世界》。不仅拥有新鲜独特的美术风格与世界观，还有活用PSV机能的动作和操作性，然而最令我惊讶的还是这款作品的高完成度。加入了如此大量的新要素，制作上却没有半分妥协之处，工作人员的热情必定十分高涨。其实在我们刚刚开始开发PSV上的《伊苏》时，有好几次机会接触到《重力异想世界》的测试版，当时就已经十分有趣，而成品的质量却仍然远远超乎我们的想象。这款作品让我们意识到游戏还有很多新要素可以挖掘，自己还得更加努力。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2013年将会发售“《轨迹》系列”的最新作《英雄传说 闪之轨迹》。已经公布了游戏画面的本作，在公司内部也是一项大计划，将“《轨迹》系列”进行了彻底地翻新。画面、系统和情报都会依次公布，请大家期待。说到Falcom就会给人一种认真、坚实的印象，但我们以《闪之轨迹》为契机，想要给大家展示一种“有时也大胆”的印象，并就此改变自身。2013年也请大家多多指教。



家中健介

所属公司：NBGI
职位：第2事业本部 第5产品开发室/Banpresto制作人
代表作：《跨界计划》、《无限边境 超级机器人大战OG传说》系列

Q：印象最深的作品?
A：3DS上的《火焰之纹章 觉醒》。认真设计的玩家操作界面，舒适的游戏节奏，以及非常容易上手的游戏设计都很吸引我。游戏发售的时候，3DS上还没多少极具耐玩性的S・RPG，也许这也是我期待这款作品的原因之一吧（笑）。在系列之中也让人觉得是正在挑战新感觉的作品，不仅面向FANS，也吸引了很多其他的玩家。像这样领导一款作品变革，在系列作品的环境下是非常困难的，不过看来也圆满成功了。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：2012年在Capcom和SEGA的大力协助下，完成了《跨界计划》这一究极的穿越作品。无论是制作方还是监修方，都为这款作品耗费了大量的劳力，因此可以说是长年的努力开花结果的一年。2013年我们将会着手准备新的作品，虽然离正式发表还要等上好一阵子，当相信会是大量汇集了值得大家期待作品的新作。请大家期待吧！





寺田贵信

所属公司：NBGI
职位：B.B.Studio董事/《超级机器人大战》制作总指挥
代表作：《第二次超级机器人大战Z》系列

Q：印象最深的作品?
A：X360上的《重铁骑》。虽然前作的大型控制台无法使用非常遗憾（现在都还保留着），但用Kinect完成了复杂的操作方法。这款机器人游戏……与其说是机器人还不如说是战车游戏，在游戏的中途将手举起来什么的，是其他同类型游戏中难以体验到的。为了确保自己的视野也有很多种方法，仅仅是操作自己的机体就这么复杂，真是崭新的感觉。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：2013年3月将会发售3DS上的新作《超级机器人大战UX》。参战机体在历代作品中也是比较奇异的阵容，请大家期待。





富泽佑介

所属公司：NBGI
职位：制作人
代表作：《噬神者》系列

Q：印象最深的作品?
A：PSV上的《Persona4 黄金版》。丝毫不劣于海外的3A级作品，有着令人沉迷其中的乐趣。是只能赞赏其精美的“3J级”作品，同时也是我们努力的目标。

Q：迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A：转眼之间就到了2013年，《噬神者2》也要开始正式启动了。经过长时间准备的大量情报将会陆续放出，而“《噬神者》系列”的正式展开，可以说将从这一年开始。请大家期待！



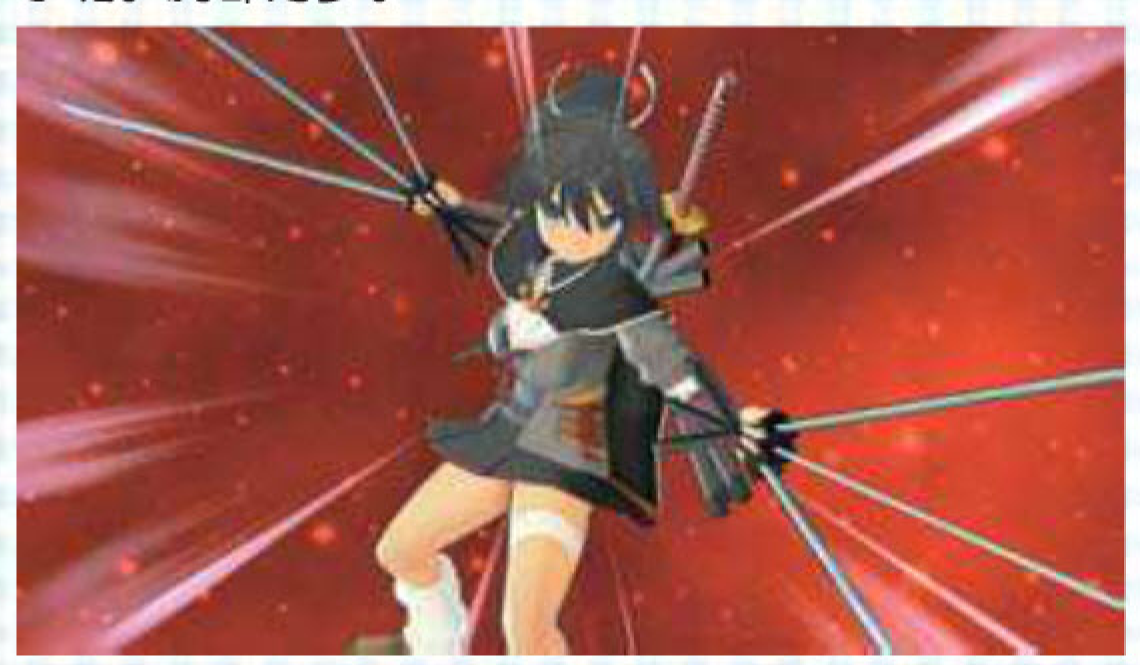


高木谦一郎

所属公司：Marvelous AQL
职位：爆乳制作人
代表作：《闪乱神乐》系列、《勇者30》系列

Q： 印象最深的作品？
A： PSV上的《Persona4 黄金版》。击败最终BOSS后的展开桥段，那段与同伴们一起度过的无可代替的时间，让我产生了再临自己青春时代的错觉，真是究极的余韵。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 我每年的抱负都是“明年要比今年做出更有趣的游戏”。为此先要在2月28日发售的PSV游戏《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》的制作上竭尽全力。另外还有几款新作，如果能公布出来就好了呢。胸部万岁。





石井次郎

所属公司：Level-5
职位：游戏监督
代表作：《时间旅人》、《428 被封锁的涩谷》

Q： 印象最深的作品？
A： PSV上的《重力异想世界》。这是我期盼已久的外山圭一郎王者归来之作！自公布以来我就一直很兴奋。跨越了相当于主推新平台之作的高难度，在成为PSV代表作的同时，也可以说是2012年TV GAME的代表作，外山先生与他们的工作人员当真令人感服至深。操作重力的游戏性与高品位的画面受到注目的同时，剧本也非常有趣，无法预测的发展真令人无法平静。相信在不久的将来回顾现在，提到2012年就会想到这款作品吧。真是了不起。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2012年是忙于开发和宣传最新作《时间旅人》的一年。购买并游玩了这款游戏的大家，真的非常感谢你们。大家的声音都确实地传达到了我们所有开发人员的耳朵里。按照惯例的话，下次再见又是4年后了（《金八老师》→《428》→《时间旅人》恰好都是4年一作），但我们也在考虑着近期能不能给大家带来一些完全不同的新惊喜。





日野晃博

所属公司：Level-5
职位：董事长・社长/CEO
代表作：《雷电十一人》系列、《雷顿教授》系列、《纸盒战机》系列

Q： 印象最深的作品？
A： PS3与X360上的《龙之信条》。虽是一款单机游戏，却加入了在线游戏的种种设计，拥有爽快的动作要素等作为游戏值得大书特书的大量杰出优点，让人不禁想在这个世界中培养自己的角色，是优秀的RPG之一。

Q： 迎向2013年的抱负，以及给读者的信息。
A： 2013年将会推出以《妖怪手表》为首的众多新作。我们将会为了创造出更多新生事物而努力！



2013年 游戏厂商贺年卡欣赏

走近业界

进入新一年，游戏厂商按照惯例也给各位玩家送上了新年贺年卡，贺卡中除了有厂商对玩家说的话外，还有他们对2013年的抱负，下面就让我们来看一下吧。

译 乌冬　美编 澄香



Arc System Works

新年快乐！为了迎接2013年Arc System Works的诞生25周年，我们准备了各种各样的企划，敬请期待！还有今年也请大家多多指教了。

Irem

新年快乐！2013年1月有《柏青哥天国SLOT+ 柏青嫂大力工头 炎源祭篇》、2月有《柏青哥天国3D 豪华海物语 职业柏青哥风云录・花 孤岛的赌徒》登场，可以说是非常热闹的开年呢，今年Irem也会继续保持着做“趣怪”游戏的风格，请大家多多指教。





Idea Factory Compile Heart

2013年，公司上下齐心合力，希望借助《圣魔导物语》和《限界凸骑 怪物卡片对决》等话题性作品，向玩家传达我们的话题性展开的意向。当然，人气系列的续作也不会少，另外还准备了超越大家想象的新作品，敬请期待。

Alchemist

新年快乐！承蒙大家关照，我们平稳地度过了2012年，真的非常感谢！2013年我们也会为了给大家献上优秀的Galgame而努力，请多多关照。





Aquaplus

各位玩家新年快乐。在去年年末PS3的《纯白相册2 幸福的彼岸》发售之后，我们就马上着手准备新作了。2013年也会陆续有新作推出，敬请期待！



Image Epoch

新年快乐，去年Image Epoch以《启魂者》为首的JRPG也多谢大家惠顾了，非常感谢。2013年除了有《Fate/新章 CCC》和《七龙战记2020-Ⅱ》外，自社出版物的第4和第5弹也在着手准备中，敬请期待。



Acquire

2012年，我们推出了以PSV的《奥伽韵律》和iOS的《征龙之路》为首的几部原创作品，在新一年Acquire也会保持着自己的风格，继续挑战新事物，敬请期待！



Atlus

和2012年一样，Atlus在2013年也会全力冲刺！为玩家献上优秀的游戏，新一年也请多多关注我们！





SNK Playmore

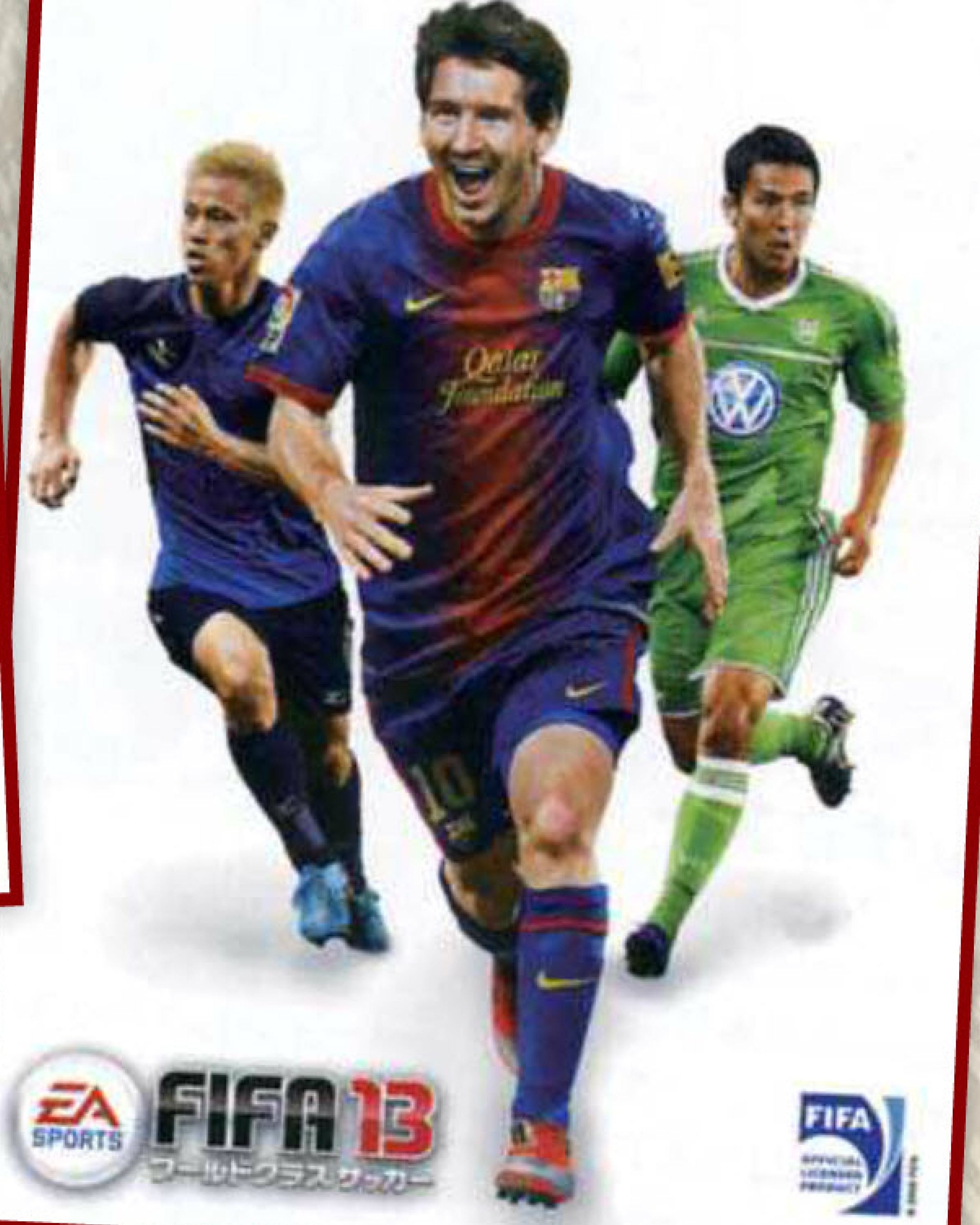
2013年《合金弹头》将会大举进攻！

2013年游戏厂商贺年卡欣赏



EA Sports

新年快乐。今年我们会在核心游戏和体育游戏上更加下工夫，请多多指教！



MTO

新年快乐。2013年以《时髦又可爱 与小狗一起玩吧！海篇》开始，我们也会为了制作出能让大家都获得欢乐的游戏而努力，新一年也请多多关照MTO了。



角川Games

去年弊社以《电锯甜心》为首的作品得到了玩家的多数支持，真的十分感谢。今年除了PSV上第一款迷宫RPG《恶魔之眼》外，我们准备了比去年更加多彩的作品，敬请期待。

Capcom

新年快乐！2013年也请大家期待我们的作品和活动。





Ganbarion

2013年将会是我们发表正在逐步进行中的几个企划的一年，不过这个是Ganbarion得意的项目还是会令人惊讶的项目目前还说不定，总之为了能做出能得到大家长期爱戴的作品，我们会全力奋斗，敬请大家期待，今年也请多多指教了。



Gungho

新年快乐！去年多亏各位玩家的大力支持，Gungho平稳地迎来了10周年，真的非常感谢。今年我们也会在各个游戏类型和平台上提供我们的作品，希望向更多的玩家传达“感动和快乐的经验”，2013年也请期待Gungho。

Grasshopper Manufacture



新年快乐！今年Grasshopper Manufacture迎来创立的15周年。除了《杀手已死》外，今后还会陆续有新作公布，敬请期待，今年也请多多指教。



新年快乐！去年参与制作了新的社交游戏，今年会为玩家带来各种各样的DLC，请各位多多指教了。



Code Masters



2013年3月有和以往的“《F1》系列”有些不同的F1题材赛车游戏《F1巨星卡丁车》发售，今后我们在继续专注于擅长的赛车游戏的同时，也会不断挑战新事物，请大家继续多多关照。



Koei Tecmo Games

2013年是《信长之野望》诞生30周年，对于Koei Tecmo Games来说是特别的一年。不止《信长之野望》，今年也会为玩家带来集合了长久以来累积的经验以及最新技术的新作，敬请期待。

CC2

2012年，包括3D动画电影《.hack 世界的另一端》的公开，以及在影像演出上下了很多工夫的《阿修罗之怒》和智能手机RPG《罪恶之龙 罪龙和八个诅咒》的开发等，为了向玩家带来以往所不曾有的“乐趣”，我们做了各种各样的挑战。接下来的2013年还有《NIGHT RUNNER》（暂名）、《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》和《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3》等满载了各种新“乐趣”的作品推出。为了继续向玩家传达欢乐，2013年CC2也会不停奔跑，今年也请大家多多指教了。





Konami

各位玩家新年快乐。Konami今年也会继续推出以《潜龙谍影 崛起 复仇》为首的各种新作，并且今年是蛇年，为此我们还特意准备了Snake的贺卡。除此之外《龙收藏》和《战国收藏》等社交游戏也会继续活跃，请大家期待2013年。



Comcept

2012年Comcept也在世界中不断地走访，和各种各样的伙伴一起发表了很多的企划，和许多的人们过了充实的一年。2013年为了也能推出让大家喜欢的作品，我们会继续努力，请大家多多指教。

Spike Chunsoft

Happy Holidays!
Wishing you love, joy and happiness this holiday season.
SPIKE CHUNSOFT Co., Ltd.

2012年，《超级弹丸论破2 再见绝望学园》获得了Play Station Awards 2012的玩家最佳选择奖，系列第一作《弹丸论破 希望学园和绝望高中生》决定动画化，这一年“《弹丸论破》系列”可以说着实地扩展开来了。并且还有像《喧哗番长兄弟 塔京大逃杀》、《不可思议的迷宫 风来之西林4加强版 神之眼与恶魔之脐》、《大地王国 罪与罚》等具有新生Spike Chunsoft风格的作品推出，多谢大家一直以来的爱戴。今年我们会国内海外一同发进，以更加丰富的作品满足更多的玩家，敬请期待。

SCE

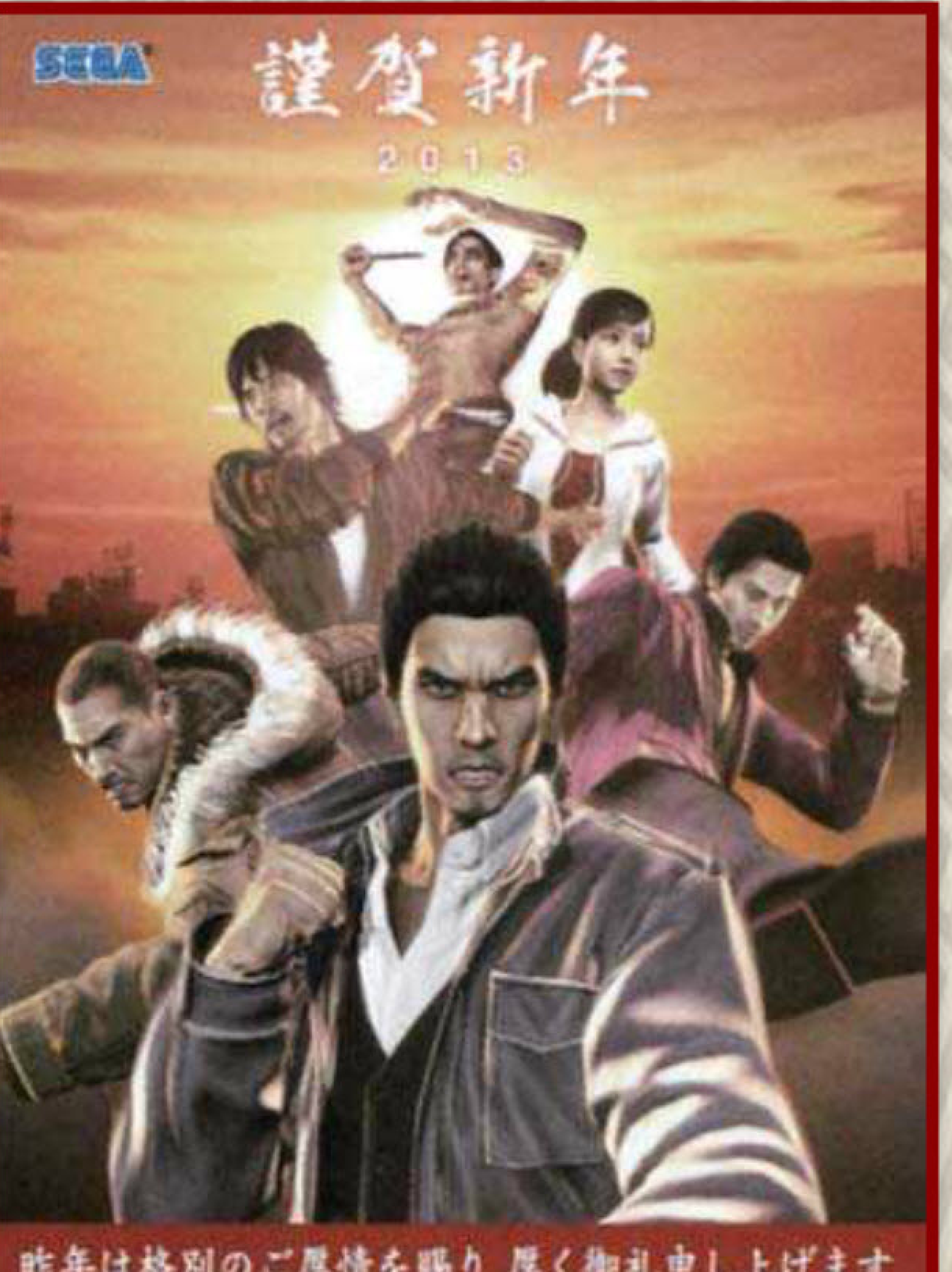
新年快乐，在这里先向去年也继续支持PS系主机的玩家表以感谢。今年3月在PSV上将会发售超魔法动作游戏《灵魂献祭》，敬请大家期待。除此以外还有许多会令人吃惊的作品，为了将2013年营造成欢乐的一年我们也会不断进取，今年大家也继续支持PS系主机的话我们会非常荣幸。





Square Enix

新年快乐。2012年包括“《DQ》系列”最新作《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》发售和“《FF》系列”25周年的展开等，我们向玩家带来了丰富的内容。2013年，我们也会以1月24日发售的《杀手47 高清合集》以及2月《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》打头，继续为大家带来更多有趣的作品，还请多多关照。



SEGA

之前发售的《如龙5 圆梦之人》在大家的支持下获得了不错的成绩和好评，这多亏了各位喜欢《如龙》的粉丝，真的十分感谢。作为集系列大成的最高演出的作品，同时也我们也非常欢迎还没有玩本作的玩家，希望大家能在春假期间玩玩看。2013年SEGA也会继续为大家提供能带来梦想和感动的作品，还请多多关照。

2013年 今年もよろしくお願いいたします

TAKARA TOMY A.R.T.S

Takara Tomy A.R.T.S

街机游戏《美妙旋律》3DS游戏化，这是Takara Tomy A.R.T.S第一次挑战家庭用游戏，也是2013年的新挑战。但是有时会因为失败而沮丧，就像在情感方面受过伤后不敢踏出新一步，还要加把劲才行！

D3 Publisher

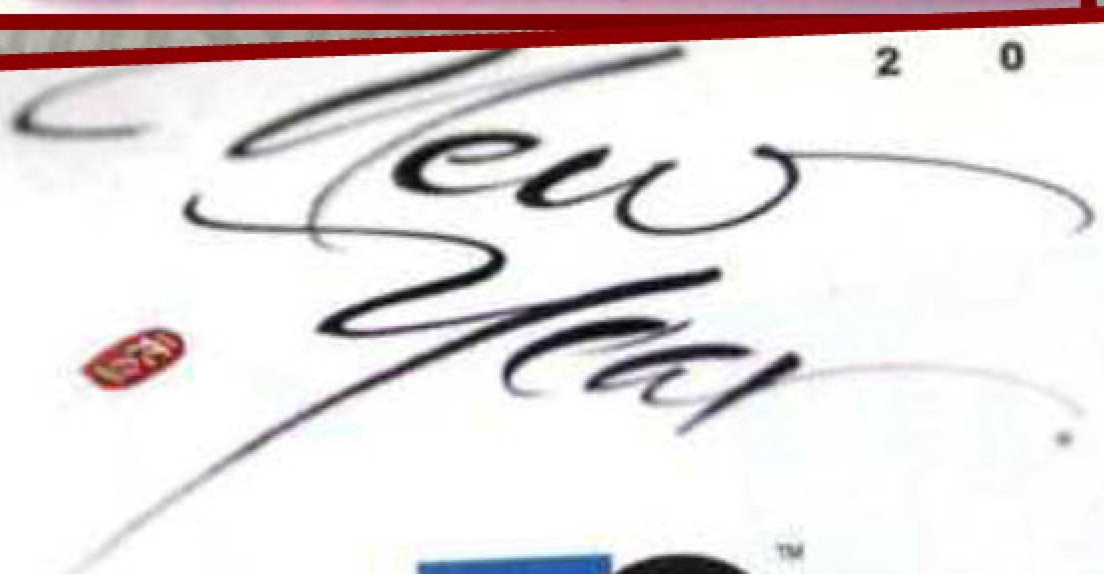
新年快乐，多谢大家一直以来对本社游戏的支持。今年正如大家在贺年卡上所看到的一样，D3 Publisher也会继续为大家带来许多集合了惊喜和感动的作品，请多多关照。





日本一Software

2013年7月12日日本一Software将迎来创立20周年，为了答谢大家一直以来的支持，我们会倾力于纪念作品的制作以及纪念活动的举办。为了一起庆祝20周年，请大家今年的压岁钱也用在《神明与命运革新的悖论》以及《魔界战记D2》上吧。



Take Two

希望新一年也和大家一起令日本的游戏界热闹起来！

日本Falcom

2012年是《伊苏》诞生25周年，多亏了大家的支持，《伊苏 塞尔塞塔的树海》获得了PlayStation Awards 2012的玩家最佳选择奖，真的非常感谢。2013年，有大家久等的“《轨迹》系列”最新作《英雄传说 闪之轨迹》，内容比以往的《轨迹》都要丰富，敬请期待。





5pb.

新年快乐，去年里本社作品和活动都得到了玩家的大力支持，在这里深表感谢。去年作为5pb.我们发售了《机器人笔记》，作为Mages.有“高桥名人入社”事件，还有许多前年所预想不到的事情发生，可以说令游戏界全体都热闹起来了。今年我们准备了以科学AVG系列和原创新作等AVG为主的作品，还请大家继续多多关照。



NBGI

今年也会为了大家笑容，带来饱含了感动和欢乐的作品以及服务。并且为了让更多的顾客快乐我们会继续成长和挑战，敬请期待。



Bushiroad

新年快乐，为了成为世界第一的集换卡厂商，2013年我们也会持续进化，全力朝这个目标进发。



Broccoli

今年也请大家多多支持Shining事务所的偶像，一起度过心跳的每一天……“所有的爱都包含在音乐里”。

Furyu

首先要在这里感谢2012年也支持Furyu游戏软件的玩家。2013年我们会在3DS上发售《哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆》和《卡片战斗先导者 奔向胜利》，以及在PSP上发售女性向游戏《初恋男友 恋爱出道宣言》等丰富的软件，另外当然还有不少原创新作，敬请期待。





MMV AQL

新年快乐，2013年MMV AQL会带来以《瓦尔哈拉骑士3》、《闪乱神乐 忍者对决》、《胧村正》三款PSV游戏为首的包含惊喜和感动的作品，今年也请多多指教。



Rocket

各位玩家新年快乐。去年《徽章机器人》时隔13年在TGS出展，对我们来说是极具挑战的一年。今年我们也会倾力于能带给玩家欢乐的作品的制作，还请多多指教。



Ubisoft

2012年对于我们来说是获得多方支持的一年。在大家的协力下，举办了自社的首场活动“UBIDAY 2012”。2013年我们也会努力，继续为大家带来有趣的作品和活动。请多多关照。



Level-5

新年快乐！2012年多亏有大家的支持，我们发售了十多款作品。最近推出的《幻想生活》包含了各种有趣的要素，还请没有玩的玩家一定要尝试一下！2013年以《妖怪手表》为首，我们会继续为大家带来优质的作品，敬请期待。

栏目主持：LIKY　文 Civily练

游戏品轩

在最近《口袋妖怪》直播会上社长岩田聪亲自公布了新作《口袋妖怪X・Y》的消息。演示视频中华丽的战斗特效和3D化场景看得小C非常激动，就是那个青蛙感觉有点丑啊。另外，此次的LOGO中的“X・Y”似乎有点像基因的“XY”染色体，这次的主线会不会是围绕口袋妖怪基因展开呢？

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

用力量守护孩子们的希望！

NDS **守护者联盟**

Rise of the Guardians

D3 Publisher	ACT	美版	编号：6129

去年一共有两部后缀名为“联盟”的电影，《复仇者联盟》和《守护者联盟》，两个电影的名字听起来有点相似，但实际上没有半点关系，前者是超级漫画英雄大集合，后者则是梦工厂在今年贺岁档推出的一部原创动画片，为了配合电影上映，这部贺岁片被改编为动作游戏登陆到了NDS平台。游戏的剧情和原电影大致相同，讲述的是一个叫做“Pitch”的坏蛋恶意引发孩子们心中的恐惧让世界陷入混乱，为了阻止他的邪恶计划，圣诞老人、复活兔、雪人等英雄们团结在一起共同应敌。本以为改编游戏会没那么用心，但本作对场景构建还是下了不少功夫，断崖、铁栅栏远远地看去还是能辨识出不少细节，但碍于硬件本身的问题，满屏飞的锯齿实在是有点难受，还好过场都采用了可爱的纸片风格插画配合游戏交代剧情，既显得生动也避免了那“棱角分明”的角色建模。游戏中的每个角色都有自己独特的武器，每个武器都有三个空的技能槽，通过购买技能装备玩家可以任意进行组合，但要注意的是每种技能都会消耗平时杀敌所收集的能量，不到关键时刻切勿浪费啊！除了常见的攻击外，关卡中按下L键会发动“气盾”，能在一定程度上阻止敌人靠近你，比如一群黑蝙蝠把你逼到墙角时发动气盾能有效阻止被它们群殴，可以留出更多逃脱时间，但由于硬直时间较长且具有方向性，切勿在被包围的时候使用。本作的角色切换比较自由，在关卡中点击下屏的角色头像就可以随时进行切换，但游戏在角色协作解谜上做得并不太成功，更多时候是当一个角色快牺牲的时候换另一个满血角色来进行车轮战而已。此外，由于剧情需要玩家要经常在各个场景之间来回穿梭，一般去过的场景都能找到快速瞬移通道，多多利用能帮玩家节约不少时间。作为一款配合电影上映的改编游戏，本作在成就、战斗系统、隐藏要素上花的心思远远超过了同类游戏，或许本作的难度在核心玩家眼中有些太小儿科，但对于原电影的粉丝来说本作能让你酣畅淋漓地体验一番当英雄守护者的感觉。



▲游戏中的蝙蝠非常烦人。

▲角色形象被搞成纸片风格后顿时可爱不少。

推荐给：动作游戏爱好者・原电影的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

推荐给 文字游戏爱好者·对推理感兴趣的玩家

消失的证据 侦探故事 完全版

PSP	MISSINGPARTS the TANTEI stories Complete		
日本一Software	AVG	日版	容量：1.38GB

“《消失的证据》系列”原是DC和PS2平台上的经典文字推理游戏，凭借精彩的剧情当时就在市场上引起了很大反响，并在2002到2004年之间连续推出了三部高质量的系列作品，近日这三部作品被打包在一起登陆到了PSP平台。本作中玩家将扮演菜鸟侦探真神恭介，在远羽市接受任务，运用自己的情报收集能力和分析力去解决各种疑难杂事。从画面来说本作真的是纯移植啊！4比3的画面加个边框直接就坑爹地弄到PSP上了，还好在本篇外还扩展了一些新剧情，不然就真是毫无诚意啊。本作在系统上跟“《逆转裁判》系列”有点类似，玩家需要不断在场景中移动并破解谜题寻找场景中的线索，而获得线索后可以通过询问系统与你觉得有嫌疑的人进行对峙，通过细心盘查他们的发言总能发现一些破绽，再通过施加压力逼问就能抽丝剥茧逐渐还原真相。现在看来本作的任务、场景、物件等设定都显得有些古老了，但不可否认这三部作品质量都非常不错，并且串联在一起后显得剧情非常完整，喜欢推理题材游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲当年的画面直接移植过来感觉不太清晰啊。

推荐给 国际象棋爱好者·看重游戏体验的玩家

完全国际象棋

PSV	Pure Chess	
ebelPlay	PUZ	欧版

国际象棋又称西洋棋，在国内并不如我们的传统象棋那么流行，但作为一种流行了近两千多年的经典棋盘游戏，其中蕴含的乐趣可想而知。本作充分利用了PSV的机能对棋盘棋子进行刻画，特别是游戏开始后可以调整视角，光线对金属、木头等材质的表现真是赏心悦目，更难能可贵的是在微距观察时还会有浅景深效果，不仔细看还真以为就是一张照片。如果你已经熟知国际象棋的玩法，可以从主菜单直接快速开始游戏，而那些还不懂的玩家则可以到教程模式中进行学习，在其中除了规则外还有许多经典战术的详细讲解，能有效开拓你的下棋思路。如果觉得跟电脑玩不太过瘾，玩家还能到PSN上邀请其他人与你一起进行对战或参加更具挑战性的锦标赛。此外，在“我的档案”下玩家还能查看到胜率、出手数等详细的对战数据，能帮助分析比赛中的得失。虽说在系统上没太大创新，超拟真的画面和触屏优秀的体验还是给“国际象棋”这个经典题材加分不少，在意游戏体验的玩家不妨尝试一下本作。


▲即使近距离放大，游戏对棋子材质的表现依然很不错。

推荐给 低龄玩家·喜欢卡通风格的玩家

乐乐小天使 朋友嘉年华

NDS	Lalaloopsy Carnival of Friends		
Activision	PUZ	美版	编号：6143

“乐乐小天使”是2010年美国MGA娱乐公司推出的一个布娃娃系列玩具，每个娃娃都是用特点十足的粗线布料和纽扣拼接而成，在美国一上市即引发抢购热潮，现在该系列玩具被改编为一款动作游戏登陆到了NDS平台。想在NDS屏幕上表现出布料的材质感实在不太容易，但本作还是尽力把这样的世界构建了出来，大色块组成的场景充满了天真和童趣。一开始看完对话接受委托后即能进入到关卡中，点击触摸屏上的头像玩家可以任意切换四位女主角，她们各自都拥有不同属性的技能，通过组合运用解开谜题能收集关卡中的特殊物品，比如其中一个穿斑点衣服的女孩可以把铅笔搭建成梯子进行攀爬，而全身粉红的女孩则会铺弹簧软垫，利用这个垫子可以把人弹射到更高的地方。解谜之外，本作还有一个亮点就是主角与宠物间的互动了，每当主角爬楼梯或者停顿下来时，小宠物都会跳到你身上或与你一起做体操、跳舞等，简直是卖萌得不行。本作整体风格较舒服，厂商在画面和宠物等细节上花了很多心思，但由于在难度上缺乏挑战性，游戏更适合低龄或喜欢卡通风格的女性玩家。

▲解谜的地方都有虚线提示。

3DS 伟大的米奇 幻觉力量

Epic Mickey Power of Illusion		
DreamRift	ACT	美版

推荐给 动作游戏爱好者·米老鼠的粉丝们

“米老鼠”是迪斯尼公司当之无愧最出名的动画角色，自其1928年诞生以来给一代又一代的人带来了欢乐，这款复古风格的米老鼠动作游戏就是由迪斯尼授权厂商DreamRift在3DS上推出的。本作讲述了女巫Mizrabel在城堡中关押了唐老鸭、睡美人等迪斯尼角色，在收到求救信号后米老鼠义无反顾地前往城堡去拯救伙伴们。游戏玩法是经典的2D横版卷轴形式，画面带着浓厚的16位机像素味道，在关卡中既能以跳跃方式踩死敌人，也可以通过“画画”的方式解决掉敌人，比如走到关卡中某些地方，下屏对应的地图上会出现一些剪影，如果玩家能快速用笔画出它们，那么关卡中就会出现大炮、锤子等道具协助你攻击敌人。此外，要注意的是关卡中有不少隐藏地点，而大多都需要玩家在特定位置画出平台才能到达，丰富的探索元素和分支路线让游戏的耐玩度提升不少。粗略地看本作在许多地方似乎都做得不错，但过于频繁地要求玩家利用画画系统打乱了游戏的节奏，喜爱米老鼠的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏中米老鼠的形象是60年代的风格。

NDS 麻将二合一

2in1 Mahjong			
DTP	PUZ	欧版	编号：6141

推荐给 连连看爱好者·想打发闲暇时间的玩家

作为我们国粹的麻将早已在世界范围内有了很大的影响力，“麻将”这个词在游戏领域除了原意外有时甚至也成了“连连看”的代名词，而本作就是这样一款打着麻将招牌的二合一“连连看”游戏。本作中包含的两款“连连看”作品在玩法机制上都大同小异，但在包装风格上有很大区别，小C个人更喜欢选单中右边那款，所以就着重介绍这个游戏的特点。首先这个游戏的中国风实在是太浓厚了，龙、凤、麒麟等水墨画背景质量颇高，再配上淡雅的古筝乐曲，一下就把氛围烘托得古香古色。本作的“连连看”玩法并没有什么创新，但牌面消除的体验不错，音效、动画、提示的配合比较到位，感觉非常干脆利落。游戏的战役模式比较有意思，玩家要在一张中国地图上选择上海、四川、广东等省市与该地的高手过招，（为啥“塔里木”三个字最大？难道那里有大BOSS？）不同地方关卡的场景、音乐都会切换为当地特色，并且在关卡结束后系统会根据玩家的表现给予金、银、铜三种级别的徽章奖励。本作整体素质尚可，但比较同类作品似乎没有新特色，更适合在闲暇无事时拿出来打发一下时间。

▲本作整体氛围较古典。

PSP 饥饿的长颈鹿

Hungry Giraffe			
Laughing Jackal	ACT	美版	容量：32.5MB

推荐给 喜欢清新风格的玩家·喜欢挑战跑分类游戏的玩家

本作是PSN上一款颇为有趣的Minis游戏，在市场赢得了很多玩家的赞誉，刚玩到的时候其欢乐清新的风格就让人觉得眼前一亮，故事讲述了在非洲大草原遇到了灾难后树叶全都不见了，一头饥饿的长颈鹿为了生存把它脖子一直伸到高高的天空觅食。本作是偏柔和的卡通风格画面，没有很重的阴影，配合上活泼的乐曲整体氛围较轻松。本作中长颈鹿的头会一直不停往天上升，玩家要做的就是控制长颈鹿的头的方向，让它能尽可能多地吃到天上的草莓、薯条、三明治等食物果腹，但天空上的东西也不全都能吃，不小心吃到毒药、细菌等东西的话轻则屏幕闪动操作混乱，重则直接去见上帝，而到了后期场景中还会出现悬浮铁砣这种坑爹的东西（违反重力法则啊），长颈鹿在没有安全帽道具护体的情况下撞到会晕头转向直冒金星。本作本质应算是一款跑酷类的游戏，各种清新可爱元素的加入削弱了此同类型作品的紧张感，变得更加幽默有趣，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲小C我个人挺喜欢这只长颈鹿的傻傻形象设定。

推荐给 音乐类游戏爱好者·原动画的粉丝们

光之美少女 旋律收藏集

スイートプリキュア メロディコレクション

NDS	NBGI	MUG	日版	编号：6063

《光之美少女》是东映制作的超人气动画系列，该动画原本只是针对女童市场，但随着播出在父母们和“御宅族”之间也深受好评，而现在该作被改编为一款益智类游戏登陆到了NDS平台。从标题大概就能猜到游戏内容与音乐密切相关，本作中几个妹子组成的乐队将会在舞台上表演，游戏玩法和“《应援团》系列”类似，玩家根据画圈、点击等提示踩着节奏在触摸屏上进行相应的操作，与妹子们协力完成乐曲。游戏的画面略显粗糙，只能说是在可以接受之内，让人比较惊喜的是本作的饰品系统非常丰富，每完成一首曲子都会解锁大量的衣服和乐器，特别是把桃心吉他、糖果键盘等造型夸张的卖萌乐器给妹子装备后在舞台上会非常带感。舞台之外，厂商也把音乐与其他生活化的内容进行了结合，比如在做蛋糕的小游戏中玩家需要随着音乐进行和面、倒模、烘烤，每个阶段的衔接都非常紧密，只需要用触控笔即可流畅完成。总的来说本作内容较丰富，舞台上大量TV化镜头的运用很合理，对原动画有感情的粉丝们应该能玩得比较欢乐。



▲妹子在舞台上活力十足啊！

一品短消息

PSP短消息

●根据同名热门动漫作品改编的3D格斗游戏《魔法禁书目录》近日发布了简体中文版，除了某些图片外大部分内容均已汉化，喜欢格斗游戏的玩家不妨尝试一下本作。

●由E-smile制作的经营类游戏《家里蹲奋斗记》近日发布了V3汉化版（《就算要我努力工作》）。在本作中玩家要扮演一名宅男在家里指挥冒险者出去探险赚钱，利用攒到的钱建造武器店或者旅馆，完成更多的委托来扩大自己的产业规模。

●近日推出的《星座彼氏 春后》是恋爱文字冒险游戏《星座彼氏》的FansDisc，本作中会有摩羯、双鱼、巨蟹三个星座的帅哥登场，在原作的基础上进一步扩展了新的剧情，并收录了一些特别的CG和声优特典，原作的粉丝们不要错过该作。

●近日推出的《圣灵妖精 美食聚会》是人气文字冒险游戏《圣灵妖精》的外传作品，本作的画风相对原作变得更加卡通化，玩家需要通过迷你游戏收集食材和金币，并利用女主角的特殊能力偷窥美食评审员的喜好，投其所好制作出最对其胃口的食物争夺料理比赛的胜利。



▲让勇者为你打工！

NDS短消息

●“《机战》”系列外传作品《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》在近日发布了简体汉化版，该版本汉化质量优秀，期待已久的粉丝们不要错过。

●近日推出的《连锁方块》是一款画风可爱的方块益智类游戏，在游戏中点击下屏中的方块可以引发连锁爆炸，但爆炸既能炸飞方块也会伤到可爱的毛球，玩家需要在不伤害毛球的情况下消灭所有的方块突破关卡。

●近日推出的《极限滑雪》 是欧美厂商EnjoyUp Games制作的一款滑雪模拟类游戏，在本作中玩家扮演一名滑雪运动员在雪山上进行比赛，以终点为目标躲开各种障碍物并尽力取得最好的成绩。

●根据动画“《Ben 10》系列”改编的动作类游戏《Ben 10 全能宇宙》在近日推出了欧版。



▲用超能力改变邪恶的世界。

还是忍不住花了点冤枉钱通过JS败了个iPad mini，整体感觉非常不错，由于重量比iPad差不多轻了一半，单手长时间拿也感觉很轻松，除了分辨率让人略显不爽外其他都挺不错的，大冬天的躺在被窝用mini看书非常惬意啊！感兴趣的朋友不妨去苹果的体验店尝试一下。

デジモンアドベンチャー

DIGIMON ADVENTURE

文 格兰霍特团长 编 酷洛洛 美编 咕噜

RPG	角色扮演・收集育成	PSP
数码宝贝大冒险		
デジモンアドベンチャ–		
NBGI	日版	2013年1月17日
1人	6280日元	无对应周边

光环 PASS 视频收录

攻略透解

本作是“数码宝贝”15周年的纪念作品，游戏以第一代动画为基础改编，并对原作充分还原，甚至游戏的章节标题也和每一集动画的标题相对应。通过游戏，玩家可以重温当年数码宝贝带给大家的快乐时光。

系统介绍

游戏基本操作

键位	作用
方向键	角色移动 / 切换页面
滑杆	角色移动
○	确定 / 调查
□	无
△	开启基础系统菜单
X	取消 / 配合移动为快速奔跑
L	切换选项界面 / 进化为高级形态
R	切换选项界面 / 切换角色的行动选项
SELECT	开启基础系统设置界面菜单 / 章节画面中保存当前游戏进度
START	无

基础菜单一览

菜单指令	作用
アイテム	查看并使用游戏中的道具
デジビ – ス	装备、合成或分解已经获得的数码碎片
ステ – タス	查看角色当前状态以及牵绊等级情况
バ – ディ	变更当前队伍中的角色
ライブラリ	查看游戏的各项解说，或观看已看过的 CG 等



战斗中的菜单

作战指令	作用
こうげき	攻击对方单个目标
ガ – ド	执行防御
ワザ	使用技能
アイテム	使用道具
にげる	逃走
さくせん	更改同伴之间的作战设定
しんか	让数码宝贝进化，后期完成特定事件后才会出现，进化需要消耗相应的 SP

作战战术说明

作战战术	作用
マニュアル	更改数码宝贝为玩家手动控制
どんどんせめよう	行动以攻击为主
サポ – トまかせた	行动以辅助为主
けんこうだいいち	行动以回复为主
じゆうきままに	随机行动



主线章节和支线章节



每完成的一个章节（エピソ－ド），系统都会自动转入章节画面让玩家选择下一个章节。游戏中除了主线章节（メイン）外还有支线章节（サブ）存在。支线章节则要完成特定的主线章节后才会出现，且支线章节有时间限制，一定时间内不完成的话会自动消失，所以追求完美的玩家建议在支线章节出现后就立刻完成，完成支线章节通常可以得到一些数码碎片或者道具作为奖励。无论是主线章节还是支线章节，都会有特定的角色被指定为该章节的队长（LEADER），被指定为队长的角色在本章中是无法替换的。

有关遇敌

除特定剧情的战斗外，游戏中所有敌人在场景中均可见，当靠近敌人时就会触发战斗。注意游戏中大部分敌人都会对玩家存在敌意，当敌人发现玩家时，头顶就会出现感叹号，这时敌人就会主动靠近玩家，一般来说奔跑都可以摆脱战斗。另外玩家若主动从敌人背后触发战斗，战斗时则可以优先攻击，而反之被敌人从背后接触的话，战斗时就会让敌人先攻击了。

牵绊连击（キズナコンボ）

当两名数码宝贝行动时在时间线上临接的话，先行动的数码宝贝发动攻击后，后行动的数码宝贝有可能触发牵绊连击（有可能发动的情况下，后者的头像会在时间线上闪烁）。成功发动时会出现两名同伴的特写，后行动的数码宝贝会自动使用的第一个技能追击目标。发动牵绊连击时无需任何消耗且无视发动时所处的异常状态（例如在技能被封锁的状态下同样可以发动），同伴之间的牵绊等级越高，战斗中触发牵绊连击的概率越大。



牵绊系统（キズナランク）

触发特定事件后同伴与同伴之间会出现对话，对话时出现的选项需要让玩家进行2选1或者3选1来回答同伴的问题，选择了正确的选项的话，能增加对话同伴之间的牵绊值（キズナ），并在画面的右上角显示“RANK UP”，角色之间的牵绊等级越高，在战斗中成功发动牵绊连击的机会就越大，角色之间的牵绊等级情况可以在“ステ－タス→选择相应主人的数码宝贝→キズナランク”查询。另外部分特殊事件触发后也可以直接提升牵绊值，不用回答问题。

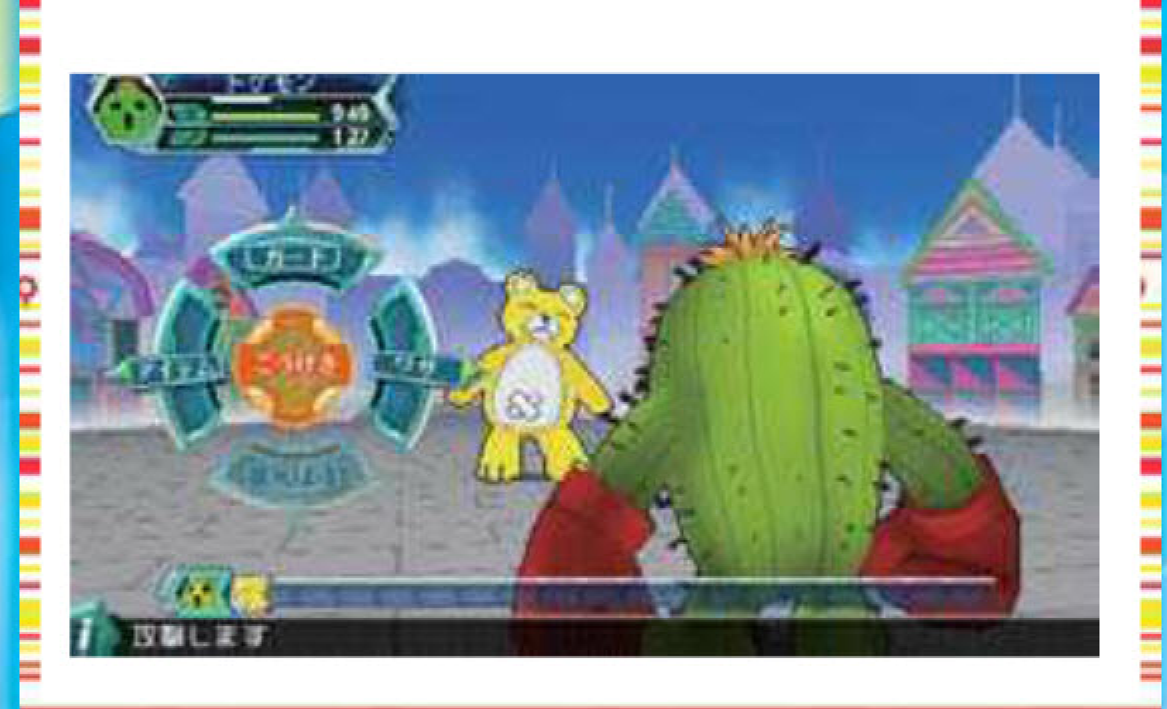
时间线系统（タイムライン）

在战斗中，我方的数码宝贝和敌人共用一条时间线，并显示在画面下方。当时间线上的数码宝贝头像移动到最左端时，对应的数码宝贝才能行动。根据执行的行动，会对之后的等待时间造成影响，例如攻击后所需的等待时间要比防御的时间长。另外，敌我方之间还能相互干扰行动时间。战斗中无论是攻击或被攻击都能随机打出崩坏（ブレイク）或惊吓（ショック）两种状态。惊吓状态时角色会在时间线上有短暂的停顿；而崩坏状态时角色行动顺序会大幅延后。



进化系统

每个数码宝贝的进化事件都会随流程会自动触发。进化后数码宝贝的全状态上升，同时技能也会改变，进化前持有的不利状态自动解除，可以说是战斗中最强的杀手锏。需要注意的是，如果进化后的数码宝贝在战斗中被击倒的话，会自动退出进化状态，即使玩家将其复活也不会在该场战斗中自动进化。另外，游戏后期会出现特殊的数码碎片，装备后数码宝贝可以在剧情战斗中无视限制自动进化。当第一次进化剧情结束后，该数码宝贝就可以在非剧情战斗中按 L 键消耗 SP 进化。



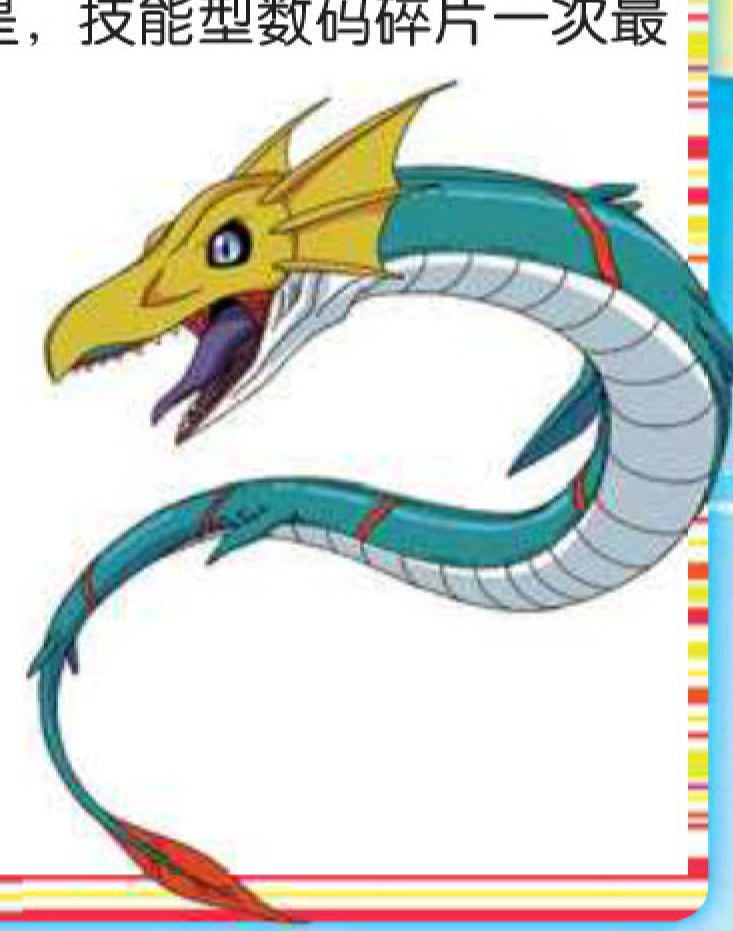
数码碎片（デジピ-ス）

本作中非常重要的系统。在游戏中玩家可以得到各种各样的数码碎片（デジピ－ス），利用数码碎片可以强化数码宝贝。碎片大致分为两个类型，增加基础能力和增加特殊技能的数码碎片。另外，数码碎片还有形状和体积之分，形状会与数码宝贝的技能盘（スキルパネル）形状相互影响。形状一致才能够成功装备。而性能越高的数码芯片体积也越大，这对数码宝贝的技能盘能装得下多少个技能有影响。数码宝贝的技能盘大小则会随着等级提升而扩大。



数码碎片的获得方法

在游戏中打倒敌人和回收宝箱可以得到不同的数码碎片，这些碎片获得后就可以直接给数码宝贝们装备（そうび）。除此之外数码碎片还可以通过合成（ごうせい）来获得，利用击倒敌人或回收宝箱得到的素材来合成不同的数码碎片。注意不少碎片须随着章节的进行才会逐步开放。如果玩家获得了不想要的数码碎片，可以将其分解（ぶんかい），分解后会得到素材，用来再次合成数码碎片，非常方便。最后要提醒玩家的是，技能型数码碎片一次最多只能装备三个，不论主动型还是被动型，装满后即使技能盘还有剩余空间也无法装备。提升能力型的数码碎片则没有限制。



数码迷宫（デジタルダンジョン）

相当于游戏中一个挑战练级的迷宫，在特定的章节后出现，出现后可以在章节选择画面中进入。数码迷宫中出现的敌人和强度会随着迷宫的层数改变，打倒敌人玩家可以获得经验值和道具奖励。找到每层的终点（ゴ－ル）后可以前往下一层，在每层开始（スタ－ト）地点的 EXIT 上按○键则会退出数码迷宫。游戏中存在多个数码迷宫，后期会逐一出现。难度和奖励自然也会随之深入提高，喜欢挑战的玩家可别错过了。



主线流程攻略

注：以下提升牵绊值时没有提及谁和谁之间上升的话，统一为章节队长和目标之间上升。

漂流？冒険の島！

游戏开始后与所有同伴对话会触发剧情，看完 OP 后再次与全员对话，接着进入右边的道路后数码宝贝们变身。首战多熟悉一下战斗系统，建议一开始选择さくせん将两名同伴的行动改为手动操作（マニュアル）。战斗胜利升级时会回复满 HP 和 SP，以后的战斗可以多利用这一点。剧情结束后章节选择画面，玩家可以选择任意主线章节或支线章节来进行游戏。



爆裂进化！グレイモン

LEADER：八神太一

目前暂时只有该主线章节可以选，在选择画面中按 SELECT 键能保存记录。剧情结束时会自动获得 HP ブ－スト Ⅰ，可以在デジビ－ス选项中给数码宝贝们装备提升能力。接下来往左边走，调查浮游在空中的宝箱能够获得カプセル S，以后看到这样的宝箱调查都可以获得不同的物品奖励，千万别错过了。探索两个区域后，正式开启牵绊系统，再次与同伴对话即可继续探索，其中与タケル的对话选第一项可以上升牵绊值。接着继续往上方探索，再次与全员对话会遭遇 BOSS シェルモン，这场战斗数码宝贝アグモン会再次进化成グレイモン，以它作为攻击主力，全员猛攻下 5 个回合即可结束战斗。

蒼き狼！ガルルモン

LEADER：石田ヤマト

一开始往地图左边走，接近巴士后触发剧情。接下来向右边探索，调查该区域地面发光的物体可以得到“デジバナナ”、“デジキノコ”等食材。注意该区域中会出现一些体型很大的强力敌人，没有信心的玩家不要轻易接触。找齐食材后返回巴士的位置选择第二项。接下来与全员对话，其中与空对话选择第二项、与ミミ对话选第二项，与光子郎对话选择第一项增加牵绊值。剧情后与太一对话会选择第二项开始 BOSS 战。本场战斗ガブモン会自动进化为ガルルモン，难度要比上一场还低，使用ガルルモン的第一个技能三回合结束战斗。



灼热！バードラモン

LEADER：武之内空

开始后一路向下方探索，在最下方会发现ピョコモン的村庄，与这里所有的ピョコモン对话后本关的 BOSS メラモン出现。接下来先和同伴タケル对话选择第二项，和ミミ对话选第二项提升他们的牵绊值。最后与所有ピョコモン对话后 BOSS 战开始。本次战斗ピヨモン进化为バ－ドラモン，BOSS 的攻击力比较高，且会反击，我方回复系角色全力做好回复工作，其它角色建议使用物理系的攻击技能猛轰，全员 HP 不要低于 200，不然会比较危险。

电光！カブテリモン

LEADER：泉光子郎

在工厂门前发生剧情，接下来调查右边的开关工厂的大门打开。在工厂内同样需要打开开关来开启大门，开关的位置都一目了然。继续前进可以发现工厂内的传送带装置，在左右两边各有一个开关需要开启。进入中央位置的大门后与空对话选择第一项、与ミミ对话选择第二项、和丈对话选择第二项提升他们的牵绊值。接下来队伍会分开行动。首先光子郎这一队会优先行动，在一道红色门前会触发剧情并与同伴**タケル**对话选择第一项，与**ヤマト**对话选择第一项提升牵绊值。接下来切换到太一队，在一个房间内会触发剧情，根据玩家的选项会让丈或空的牵绊上升。剧情后再次切换回光子郎队，直接向前走与太一队会合，进入大门与BOSS **アンドロモン**战斗，战斗前千万别忘记编成队伍。这场战斗光子郎的数码宝贝会进化，本关BOSS体力不多的时候会使用单体强力攻击，伤害在300左右。将BOSS击倒后会开启数码迷宫系统。





逃亡！ヌメモン下水道

LEADER：太刀川ミミ

在下水道内先走左边的通道，触发剧情后选择第一项提升**タケル**的牵绊值。在这里会有2个比较强力的数码碎片可以回收，多探索一下。在分岔道前往上方走可离开下水道。

バルモン怒りの进化

LEADER：太刀川ミミ

剧情后先和同伴**タケル**对话选择第一项、和**ヤマト**对话选择第二项提升牵绊值。接下来调查自动贩卖机后自动前往游乐园，其它同伴暂时会脱离队伍，我方只有**バルモン**一人战斗，尽量躲避敌人。单人战斗的危险性很高。与分散在这里的所有同伴对话后会自动触发剧情，随后**バルモン**进化为**ドゲモン**并与BOSS **もんざえモン**战斗，灵活使用**ドゲモン**最后一个技能猛攻它很快就能胜利。

进军！雪原を抜けて

LEADER：城户丈

在记录点的位置先探索上方，可以回收不少宝箱。接着返回向下走进入雪原部分，到达温泉后与同伴空对话选择第一项、与ミミ对话选择第一项、与光子郎对话选择第二项、与**タケル**对话选择第二项可以提升牵绊值。最后剧情中的选项选第二项或第三项可以增加对应同伴的牵绊值。



超绝！イッカクモン

LEADER：城户丈

开始时只有城户丈一人战斗，尽量避免与敌人接触。一路向山顶前进，在中途会触发剧情，危急时刻同伴赶来援助，此时**ゴンモン**会进化为**イッカクモン**。BOSS **ユニモン**实力很弱，使用**イッカクモン**的第一个技能可轻松击破它。



暗の使者デビモン

LEADER：八神太一

开始时タケル和丈的牵绊值会自动上升，接下来继续往山顶走，在记录点附近发生剧情，与同伴光子郎对话选择第一项提升牵绊值，最后与其他同伴对话并原路返回与 BOSS **レオモン**战斗。本场战斗开始我方参战的所有数码宝贝都会自动进化。用**グレイモン**的技能可以造成 800 点以上的伤害，注意 BOSS 受到攻击时有一定概率会反击，伤害在 150 上下浮动，我方角色 HP 不要低于 300。接下来另一队与 BOSS **オーガモン**战斗，难度比之前高。BOSS 高概率受到攻击后提升自己的攻击力，对我方的伤害大幅上升。BOSS 的霸王拳提升攻击后伤害在 600 以上，稍不注意就可能被击倒，必须使用**イッカクモン**的技能增加全员的防御，降低被击倒的风险。

谜の洋馆

LEADER：八神太一

一路向前探索进入洋馆发生剧情，接下来与タケル对话选第二项、与空对话选择第二项提升牵绊值。完成后往洋馆内部走，场景很大但路只有一条。进入厕所后发生剧情，快速返回后所有同伴会离队。

冰山のユキダルモン

LEADER：八神太一

太一暂时一个人行动，路上应当尽量避免不必要的战斗。冰山的路只有一条，在尽头处调查邮箱触发事件与 BOSS **ユキダルモン**战斗，其实力很弱。将其击倒与其对话选择第二项可离开这里。



吹雪の中のヤマト

LEADER：石田ヤマト

直接往左上角的通道走就可以触发剧情。

袭来！冷冻モジャモン

LEADER：石田ヤマト

开始会有一大段剧情，剧情结束后太一和**ヤマト**会合。要注意敌人外形没变但能力增强了，千万不要轻敌。接下来在第一个分岔道的位置向下方探索，回收不少素材和数码碎片后再往左边的通道探索，马上会与 BOSS **モジャモン**战斗。战斗开始前太一和**ヤマト**的牵绊会自动上升一次，BOSS 能力一般，注意回复即可。

守护龙ケンタルモン

LEADER：太刀川ミミ

画面转向太刀川ミミ，一开始同样只有她一个人战斗。这块区域的宝箱质量非常高，不要错过。穿过两个场景后会遭遇本次的 BOSS **スカモン** & **チューモン**，使用技能让它中毒吧，这样它们每次行动后会自动削减 150 的 HP，保证自己的 HP 在 300 以上就不会有危险。将其击破后进入遗迹与光子郎会合。剧情后ミミ再次一人行动，走楼梯返回上一层，这里有落穴陷阱，掉下去会触发剧情，返回时注意地面上的缝隙，失败 3 次后光子郎会指导玩家通过。继续爬上上一层出现新的机关，这里按照上上上上左左上上右上的顺序通过打开前方大门，两个区域不用指导通过的话可以提升光子郎和ミミ的牵绊值。剧情后两人会合，从画面下方的通道离开遗迹。在遗迹大门与 BOSS **ケンタルモン**战斗。依旧使用技能让其中毒，每次行动后 BOSS 会自动扣减 500 的 HP，保证我方的 HP 在 400 以上即可。



数码宝贝大冒险

踊の亡灵！バケモン

LEADER：武之内空

丈一开始会加入队伍。这里的山道比较恶心，道路很窄路上的敌人很难躲开，一路来到山顶的教会前，与最上方的教徒对话后两人被关入地牢，丈会暂时脱离队伍。先与**ピヨモン**对话，再调查存档点旁边的墙壁发现秘密通道，出去后要小心周围巡逻的**バケモン**，进入它们的视线范围会再次被关入地牢重来。先从右边的通道绕到地牢门前放出**ピヨモン**。再从左上角的楼梯进入上一层，从左边的通道一直向下与丈会合，这里有一场杂兵战，胜利后按原路返回，注意这一段路被敌人碰到的话会强制进入战斗且无法逃走。在出口处与杂兵战斗胜利后再出门就会与 BOSS **バケモン**样对决。BOSS 的攻防以及 HP 大幅提升，可以给我方增加攻防，并降低它的防御来增加伤害，不过降防的技能命中率很低。BOSS 的全体攻击技能有一定概率降低我方攻防能力并附带 HP1 的效果，好在命中率不高。



冒险！パタモンと仆

LEADER：高石タケル

画面转向最后一名同伴**タケル**，暂时只有他一人战斗，建议玩家给其更换数码碎片增加他的存活率，并尽量避开敌人。一路来到地图最深处触发剧情，调查地上的蛋与**エレキモン**战斗，之前装备了每回合自动回复 HP 的数码碎片的话，本战无压力。胜利与太一和**ヤマト**会合并与**レオモン**战斗，战斗前可以灵活装备经验两倍的数码碎片。黑化后**レオモン**受到攻击后 100% 进行反击，且伤害提升到 150 以上，它的攻击力不强但针对全体，我方必须有全员回复技能，否则输出会严重不足，有能增加攻击的技能最好，保持 HP 在 400 会比较安全。胜利后光子郎和**ミミ**归队。

エンジェモン觉醒！

LEADER：八神太一

开始后空和丈会直接归队，此时选择第一项提升空的牵绊值。剧情结束后**レオモン**会暂时强制加入队伍，它的 HP 有 2000 之多，实力非常强劲，不过玩家无法控制它，只能让它自由行动，这一点比较遗憾。一路爬到山顶触发剧情，此时与**ミミ**对话选择第一项，与**タケル**对话选择第一项提升牵绊值，再与空对话后和 BOSS **オーガモン**战斗，其攻击手段没有改变，但基础能力提升了不少，单体攻击伤害在 700 到 900 之间浮动，反击的伤害也在 400 左右，控制好我方角色的 HP 并给**レオモン**增加攻击力。胜利后继续往山顶走与 BOSS **デビモン**战斗，第一形态除了防御较高外没太大特点，不过要小心它每回合会行动 2 次，每次攻击伤害在 100~400 之间，给**レオモン**增加攻击力让它主力输出，兽王拳能打出 800 的伤害。胜利后**レオモン**脱离队伍，同时**タケル**的数码宝贝进化为**エンジェモン**，第二场战斗让**エンジェモン**使用第一个技能猛攻 BOSS，增加攻击后能打出 3000 的伤害，3 次攻击就能结束战斗。



出航，新大陆へ！

LEADER：八神太一

先在河边与旁边的**ケンタルモン**对话，接着进入下方的区域和角落内的**レオモン**交谈获得丸木，再返回河边会出现桥。过桥后与**エレキモン**对话，再与右边角落内的**モジャモン**交谈得到鱼饵**デジミミズ**。

将其交给エレキモン获得デジフナ。最后与右下角最后两名 NPC 对话，出现的选项选择第一项可得到增加攻击的数码碎片，第二项则是增加防御的。最后返回初始的位置，与もんざえモン交谈再与レオモン对话选择第一项向サ－バ大陆出发。接下来的剧情中选择第二项再选择第一项可提升丈与ヤマト的牵绊值。在鲸鱼的肚子内先走左边的通道回收完宝箱，再走中央的通道与 BOSS ドリモゲモン战斗，没有任何难度。

エテモン！恶の花道

LEADER：八神太一

成功抵达サ－バ大陆后一路往北面走找到新的村庄，与村民对话后触发剧情，再与所有的村民对话和 3 只杂兵ガジモン战斗。

暗黑进化スカルグレイモン

LEADER：八神太一

小心这里的敌人会使用毒属性攻击，解毒技能最好装上。往右上角的方向走进入绿洲，与光子郎对话选择第一项提升牵绊值，再调查地上发光的物品 5 次后自动发生剧情，这里的选项选哪个都不会影响剧情。进入斗技场再次与所有的同伴对话，太一会暂时脱离队伍。此时根据提示往迷宫左边走，触发剧情后从左边的通道绕到正下方，在有纹章的墙壁前触发剧情，グレイモン会进化为スカルグレイモン，防御非常高，玩家除了给我方增加攻防外还可以让其中毒，每次行动后扣减 444 的 HP，后期针对 BOSS 的全体攻击要保持我方 HP 在 500 以上。将其打倒后太一暂时无法参战。



幻船长コカトリモン！

LEADER：太刀川ミミ

剧情后先与光子郎对话选第二项、与タケル对话选第一项、与ヤマト对话选择第一项、与空对话选择第二项提升牵绊值。随后操作ミミ前往右边的食堂。接下来返回走下方的道路，走到最尽头的房间内调查发光物体，再返回之前白色的门旁调查选第一项提升空的牵绊值，进入后来到甲板上与 BOSS コカトリモン战斗。由于本场战斗只有两人，且对手受到攻击会提升攻击力，HP 要保持在 500 以上，另外 BOSS 对毒异常状态没抗性，请灵活利用。

妖精！ピッコロモン

LEADER：八神太一

剧情后与所有同伴对话，再和 NPC 对话开始试练。区域比较大且只有太一一人参战，尽量避免战斗，在左边最深处的位置触发剧情后。队伍切换到ヤマト，探索到第二区域时选择第一项增加光子郎和ヤマト的牵绊值。继续探索到道路最深处太一会强制参加小 BOSS 战，增加攻击后集中火力很快可以干掉它。

完全体！メタルグレイモン

LEADER：八神太一

开始后往右上方走，中途出现的选项无论选择哪个都可以，在有纹章的墙旁触发剧情。宿营时与所有同伴对话，其中与光子郎对话选择第一项可提升牵绊值。第二天在建筑物右边的角落内发现秘道。进入建筑物内注意这里的陷阱，先开启右上角的开关，再前往中央位置爬到 2F，在 2F 走左上角的道路内开启机关，返回 1F 走右边的通道会出现新的道路。在最里面开启开关返回 2F，中央会出现隐藏房间，在这里踩落穴陷阱掉落到 B1F，走左边的通道可以打开 B1F 和 1F 的通路，再继续探索 B1F 右边的道路，避开陷阱开启右下角的开关，前方隐藏的墙壁自动消失，顺着这条道路走到底。剧情后开启房间右边的机关开始 BOSS 战。BOSS ナノモン在其体力较低时会

使用全体异常状态攻击，伤害的同时附带能力下降等多种效果，我方 HP 维持在 500 以上会比较安全。胜利后空暂时脱离队伍。宿营时与丈对话选择第二项提升牵绊值，接下来需要选择进攻路线，两条路线区别在于操作的队伍不同。选择第一项队伍暂时只有**ヤマト**和**ミミ**两人，绕到上方进入 2F，从左边角落的一个陷阱掉下去，开启两个开关后返回 2F，在中央下方位置会出现楼梯，爬上去很快会遭遇 BOSS **エテモン**，BOSS 的攻击比较高，全体攻击除附带崩坏和惊吓效果外，还会让我方的强化状态消失，可以尝试降低它的防御力加快战斗速度。胜利后切换到太一队，与之前一样来到最下层后再次与 BOSS 战斗，BOSS 比第一次战斗要强一点。胜利后空的牵绊值提升。接下来**グレイモン**进化为**メタルグレイモン**并与 BOSS **エテモンカオス**开战。BOSS 每个回合 2 次行动，单体伤害在 500 以上，还会解除我方的强化状态。**メタルグレイモン**是本关的主力，建议之前装上自动技能**怒り**，被攻击后会自动增加攻击，这样增加攻击的效果力不容易被 BOSS 解除，其它两名角色负责回复防御与其慢慢磨。



コロモン东京大激突!

LEADER：八神太一

剧情后记得给太一更换装备，会有 BOSS 单挑战，装个气合技能后增加攻防后与**オ－ガモン**慢慢磨。

小恶魔！ピコデビモン!

LEADER：八神太一

先往左边的道路走，一大段剧情后**パタモン**归队并触发杂兵战，注意它的异常状态攻击。

友よ！ワ－ガルルモン

LEADER：石田ヤマト

先前往山顶的商店，剧情后丈的牵绊值会提升。剧情后再次前往山顶，之前的两人和**タケル**的牵绊值会再增加一次，同时**ガルルモン**进化为**ワ－ガルルモン**并与 BOSS **デジタマモン**战斗，**デジタマモン**会使用全员状态下降＋毒状态的技能，同时单体攻击会吸收 HP。建议重点加强**ワ－ガルルモン**，给其装备技能**怒り**。**パタモン**负责回复＋辅助，保证自己不被击倒即可。



击破アトラ－カブテリモン

LEADER：泉光子郎

一开始顺着山路走很快就会掉落到陷阱里，一大段剧情后**カブテリモン**进化为**アトラ－カブテリモン**并与 BOSS **ベ－ダモン**战斗，没威胁的 BOSS，增加 2 次攻击后两回合内干掉它。战斗后**ヤマト**的牵绊值自动提升。

暴君！トノサマゲコモン

LEADER：太刀川ミミ

操作太刀川ミミ爬上山顶的城堡后会切换到太一和丈的队伍，同样来到山顶触发剧情，接着往地牢右下角走，发现录音装置后会有一场强制杂兵战。胜利后进入右上角的通道触发一大段剧情，同时太一和丈的牵绊值会提升。剧情结束后与**トノサマゲコモン**战斗，这个 BOSS 最厉害的一招能造成全员接近 800 的伤害，战斗中最好能使用技能提升防御，并将 HP 保持在 800 以上。



輝く翼！ガルダモン

LEADER：八神太一

先往地图左边走，追上空后选择第二项提升空的牵绊值。剧情后空的数码宝贝进化为ガルダモン并强制加入战斗。BOSS ヴァンデモン的特点在于全体攻击的同时会吸收 HP，吸收量在 1500 左右，输出跟不上的话会比较吃力。推荐全员一开始增加攻击力，以ガルダモン为主力全力猛攻击，其它角色负责辅助和回复，不要让 HP 降到 600 以下，运气好多触发几次ガルダモン的牵绊连击的话战斗速度会大大加快。



暗の城ヴァンデモン

LEADER：八神太一

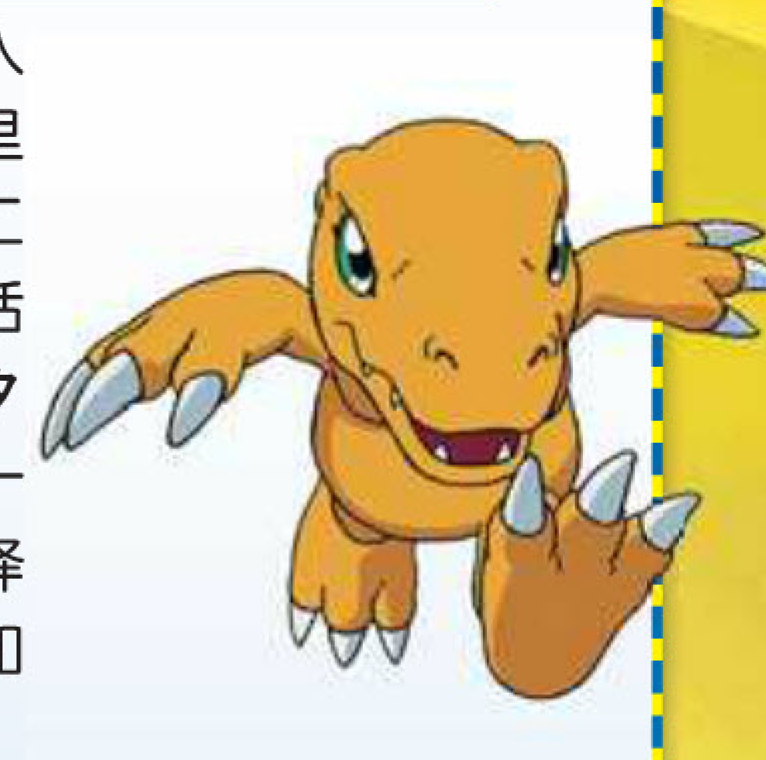
一开始的选项选择哪个都没太大的影响。剧情后先走下方的楼梯，然后在右上角的通道内会发生剧情，选择第二项会增加光子郎的牵绊值，接着先进入右边的传送阵，再进入左边的。往左走会通过一座桥。回收道具后返回，在一个旁边可以前往上一层楼梯的地方往北走，进入最前方的传送点（只有一个传送点并非两个，同时旁边有个黄色的口袋外形的杂兵），会被传送到被岩石挡住去路的通道的对面。往左边走触发剧情，接着通过下坡型的桥，进入传送阵后在十字路口的左边再次进入传送阵，这样一路向左边移动会再次发生剧情。接下来与 3 个小 BOSS 战斗，从右边最弱的开始清理，中央的敌人会封锁我方的技能，好在攻防能力很弱。胜利后打赢一场杂兵战即可结束。



ゲンナイはかく語る

LEADER：八神太一

往左边走进入老者的家，在这里与空对话选择第二项、与ヤマト对话选择第二项、与タケル对话选择第一项、与丈对话选择第二项提升他们和光子郎的牵绊值。





追击！日本へ急げ

LEADER：八神太一

再次返回暗の城ヴァンデモン，按照原路来到最下方后触发剧情，选项选择哪个都不会影响剧情，最后与突然出现的ドクグモン战斗，胜利后再选择任意选项就可回到日本。

マンモン光が丘大激突！

LEADER：八神太一

前往街道中央与マンモン战斗，是个能力强化过的杂兵。

デジモン东京大横断！

LEADER：八神太一

剧情后与グソモン战斗，小心它的全体攻击，附带中毒和惊吓效果。

再会！太一とヒカリ

LEADER：八神太一

先往右边回家触发剧情完成。

レアモン！东京湾袭击

LEADER：泉光子郎

操作光子郎直接和**レアモン**单挑，BOSS攻防能力一般，注意它会用毒属性技能。



そのころヤマト / 空 / ミミ / 丈 / タケルは

LEADER：石田ヤマト / 武之内空 / 太刀川ミミ / 城户丈 / 高石タケル

接下来的5个章节中，每个章节会操作一名同伴，随便选择哪一个都没影响，笔者这里按照顺序选择。先操作的是**ヤマト**，注意这里好好调整数码碎片，之后的剧情都没有机会更换。前往楼内打赢一场杂兵战，再进入到大楼最深处完成。接下来操作空 / ミミ / 丈 / **タケル**分别打一场杂兵战，注意丈和**タケル**的难度会高一些，事先给他们装备好一点的数码碎片。

热いぜ！デスメラモン

LEADER：武之内空

全员会合后再次与所有人对话，与ミミ对话选择第二项、与**ヤマト**对话选择第一项、与**タケル**对话选择第一项、与光子郎对话选择第一项可提升牵绊值。大段剧情后空和ミミ两人对付一只**デスメラモン**，依旧是增加攻击后集火它。

パンフとゴツは逃答系？

LEADER：石田ヤマト

开始后与左上角的NPC对话选第一项提升**タケル**的牵绊值，接着与所有NPC对话并与两名小BOSS战斗，优先打倒右边较弱的BOSS。**パタモン**本次战斗全力回复辅助加防御，不然很容易被干掉。

命运の出会い！テイルモン

LEADER：八神太一

一大段剧情后我方最后一名数码宝贝**テイルモン**会与**ヴァンデモン**开战，自动行动的看着就行了。



完全体总进击！覇のお台场

LEADER：八神太一

剧情后**トゲモン**进化为**リリモン**并单挑**ダ－クティラノモン**，使用第一个技能能够对其造成大幅伤害，增加攻击力可以3回合内秒杀它。胜利后丈和**タケル**的牵绊值自动提升，接着丈的数码宝贝进化为**ズドモン**，**ズドモン**主攻**エンジェモン**辅助即可，HP最好保持在1000以上。完成后空和**ヤマト**与3名小BOSS战斗，中央的敌人会使用HP降低到1的攻击，左边的敌人一回合行动2次，先清理右边最弱的敌人或者直接打倒中央的敌人降低危险。

光临！エンジェウ－モン

LEADER：八神太一

直接与小BOSS战斗，胜利后需要爬到大楼的最顶层，在第3层时需要从右边的通道绕一下才可以爬上去。在最顶层发生剧情，**テイルモン**进化为**エンジェウ－モン**，接下来别急着行动，给**エンジェウ－モン**更换数码碎片，给辅助角色装解除技能封印的数码碎片。准备好后与**ヴァンデモン**战斗，以**エンジェウ－モン**为主力，给她增加攻击力后第一个技能能打出5000以上的伤害。BOSS每回合依旧是行动2次，且会使用封印我方技能的全体攻击。



复活ヴェノムヴァンデモン

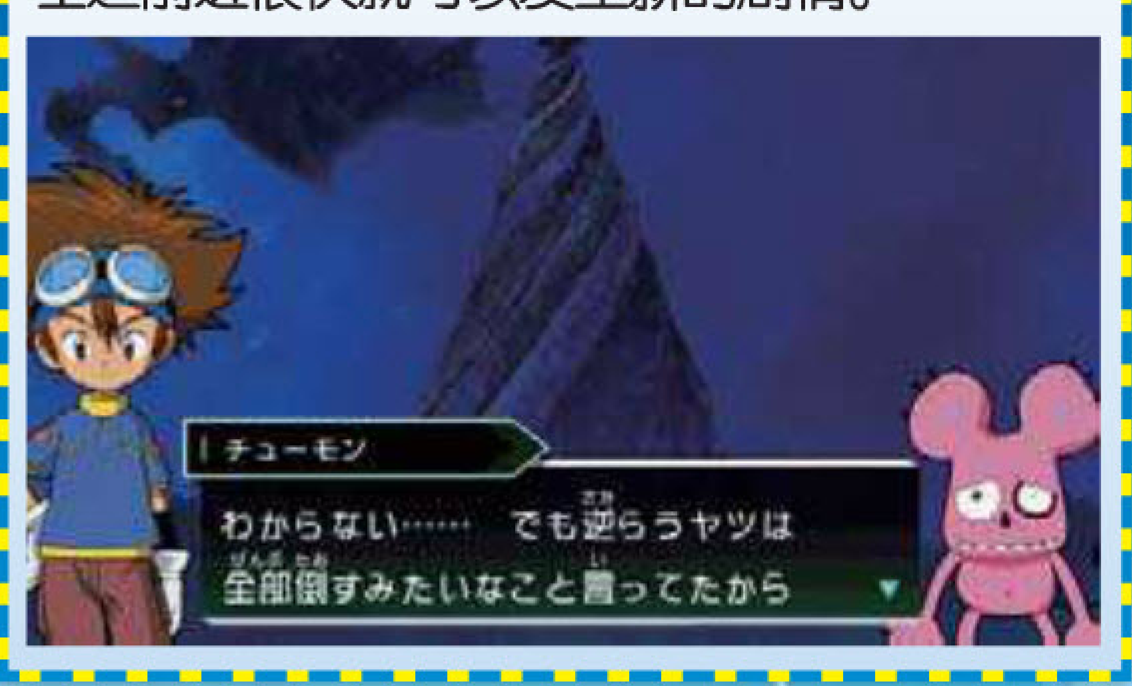
LEADER：八神太一

从这里开始第 8 名被选中的孩子ヒカリ会正式加入队伍。先离开大楼，回到游园地的位置走中央的通道，走到底发生剧情，这里可以保存记录并利用旁边的敌人练级，马上就会与**ヴェノムヴァンデモン**战斗。参战角色选择哪几个玩家一定要想好，这个选择会影响到游戏终盘前能够在战斗中进化成究极形态的数码宝贝。**ヴェノムヴァンデモン**会使用的攻击方式有单体和全体两种，前者伤害在 1000 上下，后者则在 500–800 之间浮动，我方至少要有一名角色进行回复和辅助，另外两名角色主攻，推荐选择单体攻击能力较强的，例如**ガルルモン**。由于 BOSS 每回合都会回复 1000 的 HP，我方不增加攻击的话战斗节奏非常慢，时间长了对我方很不利。将其击破后需要再与它战斗一次，不过胜利时一般都会升级并回复满 HP 和 SP。第二场战斗和第一场一样，用老办法打到它。

四天王! ダークマスターズ

LEADER：八神太一

再次回到数码宝贝的世界，之前选择的数码宝贝现在可以随时进行究极进化，灵活利用吧。剧情后跟着之前出现的 NPC 走，进入第二个区域先选择第二项再选择第一项提升**ヤマト**和**ヒカリ**的牵绊值。结束后一路向左边前进很快就可以发生新的剧情。



なつかしの浜辺

LEADER：城户丈

剧情后一路向北走，在宿营的位置与**ヒカリ**、**タケル**和光子郎对话选择第一项提升牵绊值，一路来到之前来过的海边，这里的选项可以随意选择（我方战斗人员会有所不同）。接下来丈和**ミミ**会单独打一场小 BOSS 战，我方进化为**リリモン**后降低它的攻防能力快速干掉它。胜利后丈和太一以及**ミミ**的牵绊值提升。

海の王メタルシードラモン

LEADER：八神ヒカリ

与**ヤマト**对话选第一项、和光子郎对话选第一项、和丈对话选第二项、和**ミミ**对话选第一项可提升牵绊值。再与剩下的同伴对话后按照第二项、第一项、第三项和第一项的顺序到达地面，再次与丈对话选择第二项、与光子郎对话选择第二项、与**ヤマト**对话选第一项、与**タケル**对话选择第一项、与空对话选择第二项、与**ミミ**对话选第二项提升全员的牵绊值，最后与太一对话后触发四天王之一**メタルシ－ドラモン**的战斗。BOSS 每回合行动 2 次，建议用**リリモン**降低 BOSS 的攻防，**エンジェウ－モン**给我方增加攻防并且回复，剩下的数码宝贝主攻，否则它在 HP 较低时使用全体攻击技能，不加防御被连续来 2 次全员满 HP 都会直接挂掉，特别是它还拥有被攻击后提升攻击力的技能。



危险な游戏! ピノッキモン

LEADER：八神太一

开始的选项选哪一个都可。往北方向前进后依次与全员对话（根据之前的选项会增加某一同伴的牵绊值）。一大段剧情后队伍会分散，先是太一和空一队。直接往北走和**ミミ**、光子郎会合。继续往北面先离开有存档点的地方，按照“右下角→右上角→左上角”的顺序通过（连错 3 次后光子郎会告诉玩家正确的→↓←↑顺序），接着走左下的通道，一直往北走会遭遇一场小 BOSS 战，**キウイモン**每回合行动 2 次，依旧建议用**リリモン**降低它的攻防能力，胜利后**ヤマト**脱离队伍。

激突！究极体デジモン

LEADER：八神太一

一开始操作太一往北面走，触发剧情后单独操作ヤマト，继续往北面前进与一个小 BOSS 战斗，它会降低我方的攻击力，最好有气合技能，进化后全力攻击。胜利后再次操作太一队与 3 名杂兵战斗，敌人的攻防能力一般，但由于有 3 人压力还是比较大的，进化后集中火力减少敌人数量为先，3 人的能力都是一样的。胜利后太一和ヤマト的数码宝贝进行单挑。两人都是究极进化状态，我方没有防御上升技能的话，HP 不能下 1500，否则很容易被一击必杀，胜利后ヤマト和タケル的牵绊值上升 2 次。

メタルエテモンの逆袭

LEADER：城户丈

只有丈和ミミ两人参与战斗，开始两人的牵绊值自动上升一次，一大段剧情后オ－ガモン和サ－ベルレオモン强制加入队伍。接着一路向右边前进，剧情后会与 BOSS メタルエテモン战斗。对方每回合行动 2 次，如果想要打快点的话，战斗前给ズドモン装备防御力下降和回复技能，战斗中主力回复并降低メタルエテモン的防御，让オ－ガモン和サ－ベルレオモン主攻，攻击力不要加了，它会消除我方的增益状态。本场战斗难度不高，就是两名 NPC 并不是每回合都攻击，效率比较低。

追击！ビノッキモンを倒せ

LEADER：八神太一

一路向右边走很快就会触发战斗，右边的敌人能力很弱，进化后快速消灭它。左边的敌人攻击非常强，要注意我方角色的 HP。接下继续右行打一场杂兵战后会与



BOSS ビノッキモン战斗。这个 BOSS 的特点在于每回合行动 3 次，但不会使用任何异常状态攻击，也不会打消我方的状态，它的单体攻击和全体攻击基础伤害在 1600 上下浮动，增加防御并降低攻击的话伤害会很低，有 2 段攻击或防御下降的技能更好，但命中率很低。BOSS 的 HP 非常高，即使全状态全开也要磨上好几个回合。

爆击指令！ムゲンドラモン

LEADER：八神太一

剧情后太一和タケル的牵绊值自动提升一次。接着操作太一和光子郎往地图左下角走进入病院。剧情时会有一场杂兵战，胜利后一路返回，路上会出现敌人并触发剧情，接着前往地图右下角的教会，两人的牵绊值再提升一次，最后原路返回。

恶逆！ワルもんざえモン

LEADER：八神ヒカリ

剧情后ヒカリ、空以及タケル的牵绊值自动提升。这里的道路只有一条，在 2F 时选择第一项与タケル的牵绊值上升，接下来往右上角走，



剧情后与 BOSS ワルもんざえモン战斗，没什么难度，注意增加攻防。

再会！打倒ムゲンドラモン

LEADER：八神太一

往地图右下角绕行，触发剧情后アンドロモン会加入战斗。进入第二个区域继续右行，在最深处遭遇 BOSS ムゲンドラモン，アンドロモン离队后接着返回该区域的存档点处，ヒカリ 3 人归队，接下来返回找 BOSS 战斗。BOSS 最大的特点在于超高的攻防以及 HP，每回合行动两次。不过它不会使用异常攻击也不会消除我方的状态，全员加攻防后慢慢与其磨吧，没有太大的捷径，不要试图降低它的攻防，很难命中。保持防御上升的状态下不要让我方的 HP 下降到 1000 即可。

女の戦い！レディデビモン

LEADER：八神太一

沿着山路前进，在中途休息的地方与空对话选择第二项提升牵绊值，再与其它同伴对话后继续前进，在最高层和BOSS **レディデビモン**展开战斗。这个BOSS攻防能力一般，每回合行动2次并会给自己增加攻击，接着全体攻击的同时会回复HP。不过这招伤害不高，回复量在1500上下，另外玩家一旦攻击她她就会立刻反击，加了攻击的情况下反击伤害有1000。我方除了加攻防外，HP最好不要下2500，BOSS的回复量相信这里基本不够看了。降低攻防的技能命中率不太高，不要浪费行动机会了。如果玩家也有装备反击的话，攻击她会看到她先反击，玩家再反击的搞笑情况。胜利后空暂时离队。



暗との战斗

LEADER：城户丈

再次控制丈的队伍，这里的区域很宽广，向北走找到**エレキモン**家的位置后继续北行，与**エレキモン**对话触发一大段剧情。接下来丈和**ヤマト**会打一场杂兵战。胜利后丈、**ヤマト**和**タケル**组成队伍，在洞窟尽头找到空后，4人之间的牵绊值会相互提升。

地狱の道化师ピエモン

LEADER：八神太一

进入本章前记得存档，一开始全员会合，往前走就可以与道化师**ピエモン**战斗。第一次战斗除了攻击高点外没有任何能威胁我方的地方，老战术解决它后太一和**ヤマト**会暂时脱离队伍，进入迷宫后往左下方走。触发剧情后丈、**ミミ**和光子郎离队，接下来走到迷宫中央下方空会离队，继续往北面走，出现选项后选择第二项两人牵绊值提升。进入最后的大门前记得调整两人的数码碎片。进入后**エンジェモン**进化为**ホ－リ－エンジェモン**并再次与**ピエモン**展开战斗，它的战斗方式和之前没有变化，同时因为我方只有两人战斗，能力实际还会下降一些，之前有调整过数码碎片的话本战不会有太大的问题，**ホ－リ－エンジェモン**还有让死亡角色全状态复活并大幅强化能力的技能，不过只能在同伴死亡时才能用。胜利后全员归队，再次调整装备并与**ピエモン**正式开始决战。它的能力大幅上升，不过不会使用消除我方的状态上升的技能，知道这点就好办了。建议带上**ホ－リ－エンジェモン**和**リリモン**，我方一名成员给全体增加攻防，让**リリモン**给它附加各种状态下降效果，**ホ－リ－エンジェモン**使用第一个技能猛轰即可，这招对它有特效，伤害要比一般的技能高出很多。如果有2次行动的数码碎片的话，本战轻松程度要上一个档次。当其HP不足时，它会用强力的全体攻击，我方没有防御上升的话，体力要维持在2000以上，不然很容易被秒杀。







最后の暗黑デジモン

LEADER：八神太一

一直往前走就可以与BOSS战斗，本场战斗一开始我方参战全员都会自动进入

数码宝贝大冒险

完全形态。BOSS アポカリモン其实就是ピエモン的强化版，不会降低我方的能力，但会使用吸血技能，打中我方角色伤害多少回复多少，每回合还会自动回复 1000 的 HP。建议ホ－リ－エンジェモン装备刚得到的 2 次行动的数码碎片，其他两名角色先辅助，让ホ－リ－エンジェモン使用第一个技能攻击，这招很大概率附加崩坏和惊吓效果，运气好的话用一次可以让 BOSS 马上要行动的情况下立刻退回到时间线的最右端，变相增加了我方的行动次数。由于 BOSS 的 HP 和防御很高，即使这样也要打上很长时间，胜利后所有同伴的所有进化动画会再放一次（很长且不能跳过）。接下来出现了几道大门，每道门内有一名 BOSS，全部击倒后中央的大门才会开启。这些门先调查哪个没有影响，BOSS 都是老面孔了，能力有强化但攻击手段没变（部分 BOSS 会给自己加攻防，要注意），用老办法打倒它们吧。先选择蓝色的门，对手是メタルシ－ドラモン，这里不会有数码宝贝究极进化，但击破对手会得到一次将全员攻击提升到极限的数码碎片，非常珍贵且对接下来的战斗非常有利，建议优先取得。接下来是红色的大门，光子郎的数码宝贝会进化为究极形态并与ムゲンドラモン战斗（究极形态的角色会强制参战）、再选择紫色的大门，这里轮到空的数码宝贝进化并强制参战，对手是ピエモン。接着是黑色的大门，对手是ヴェノムヴァンデモン且ヒカリ的数码宝贝进行究极进化。绿色的大门对手是ピノッキモン，究极进化的是タケル的数码宝贝。最后黄色的门对手是メタルエテモン，究极进化的是ミミ的数码宝贝。将所有门的 BOSS 解决后，中央的大门自动开启，里面等待玩家的是最终 BOSS。

最终 BOSS





相比第一次战斗，アポカリモン每回合可以行动 3 次，攻防能力虽然没有太大的提升，但会使用强力辅助技能“本气”，一次行动就将攻防提升到最高。本关建议带上ミミ、ヒカリ，最后一名角色可自选，ミミ的数码宝贝最终形态可以使用同时降低对手攻防能力的异常攻击技能，这招很关键，建议 2 次行动的数码碎片给她装备。ヒカリ的数码宝贝全力回复，只要她不中异常状态，一回合就可以将全员的HP回满并解除异常状态，最后一名角色主力攻击即可。アポカリモン每回合依旧会回复 1000 的 HP，同时 HP 不多时还会使用将我方一名角色 HP 降低到 1 点的技能，中了的话再受到攻击 100% 死亡。各种回复道具不要吝啬了，使劲用吧。





LEADER：八神太一

剧情后与アンドロモン对话选择第一项就可以拍摄纪念照片，最后再与老爷爷对话选第一项即可观看感人的结局了。结局后游戏还没有结束，玩家可以继续玩游戏的隐藏章节。



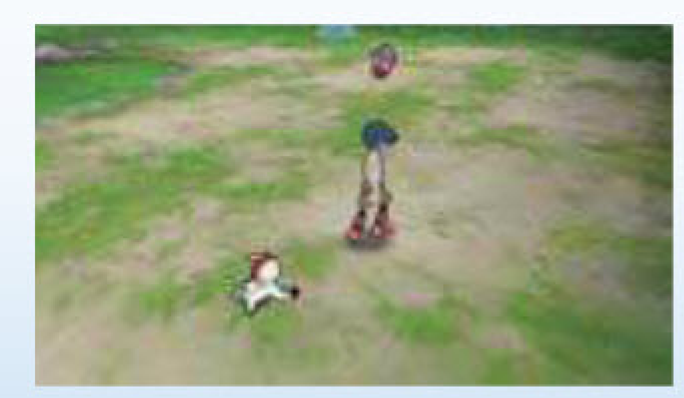


砂浜とエサ

LEADER：城户丈

出现条件：完成“爆裂进化！グレイモン”

一路前往海边会触发剧情，与タケル对话选第二项，与ミミ对话选第一项，与空对话选择第二项可提升牵绊值，接下来调查并回收海边发光的5个デジハマグリ后，将之后突然出现的杂兵击倒完成本章。



暴走ピヨモン

LEADER：武之内空

出现条件：完成“灼热！バードラモン”

剧情过后返回战斗区域内，在这里会有5只ピヨモン藏在地下，依次调查它们即可（从地图上很容易能辨别它们），找到第1只后タケル的牵绊值提升，第2只城户丈的牵绊值提升，第3只タケル的牵绊值再次提升，找到第4只后发生特定剧情。一路返回ピヨモン的村庄，最后一只ピヨモン出现，将其击倒后该事件结束。注意它的防御力出奇的高，我方回复单位保证同伴HP在200以上慢慢与其磨吧。

ヌメモンおやぶん

LEADER：高石タケル

出现条件：完成“逃亡！ヌメモン下水道”

一开始タケル和太一的牵绊会自动提升。接下来一路直走，在角落里与敌人对话会触发剧情，进入三岔道右方的通道内，与这里的敌人对话触发剧情。返回一开始的位置，走北面的通道可以提升光子郎的牵绊，继续走到尽头发现BOSS。BOSS的能力比较强，会封锁我方的技能并降低攻击力，可以考虑让バルモン上场，让BOSS中毒后每次行动后会扣减其500的HP，并且BOSS中毒的概率非常高，能让战斗时间大幅缩短。

ミミのデート

LEADER：太刀川ミミ

出现条件：完成“バルモン怒りの进化”

超级简单的事件，只要连续回答三个问题即可，无论选择哪项都可以通过。

汚れたハーモニカ

LEADER：石田ヤマト

出现条件：完成“暗の使者デビモン”

剧情后往原先找食材的方向走，在出口选择第二项提升ミミ的牵绊值。接下来一路往地图左下角方向走，在尽头的位置与BOSSスカモン＆チューモン战斗，除了HP高点外没其他特点。



デジモンはどこに

LEADER：高石タケル

出现条件：完成“冒险！パタモンと仆”

剧情后往草原上走，调查地面上各种颜色的猫头宝宝即可。第一次调查后光子郎和タケル的牵绊值提升，第二次调查ミミ和タケル的牵绊值提升，最后一次调查后完成章节。

モジャモン毛并み

LEADER：石田ヤマト

出现条件：完成“エンジェモン觉醒！”

在该区域内调查地上发光的物体取得药の材料，取得3个后顺着地面发光的物体进入洞窟（选择第一项进入）。与两只ユニモン战斗，对方的HP比较高但会吃毒状态。。

教会の忘れもの

LEADER：武之内空

出现条件：完成“エンジエモン覚醒！”

一开始回到曾经呆过的地牢，中途出现的选项选择第二项提升ミミ的牵绊值。在地牢触发剧情后，前往找到丈的地牢内，打倒这里的小BOSS**バケモンおやぶん**即可，这个BOSS只能降低攻防能力，不吃毒状态。

再访コロモンの村

LEADER：武之内空

出现条件：完成“暗黑进化スカルグレイモン”

任务开始时自动提升空和**タケル**的牵绊值一次。接下来与所有的村民对话后从上方出村，在第二个路口自动提升**ヤマト**的牵绊值。接着调查离出大地图位置很近的一棵树（注意要非常靠近才会出现调查的选项，多试几次）会发生杂兵战。



デジワンGP

LEADER：八神太一

出现条件：完成“妖精！ピッコロモン”

进入后自动与BOSS和杂兵的3连战，都是以前出现过的，没什么难点，但要注意中途不能回复，SP节省点用，可以利用胜利后升级回复满HP和SP这一点来减轻压力。胜利后ミミ的牵绊值自动提升。

丈の修行

LEADER：城户丈

出现条件：完成“妖精！ピッコロモン”

非常恶心的任务，一开始就会让丈单挑3只杂兵，且完全不给准备的机会，在进入该事件前一定要给其更换数码碎片，否则很容易被群殴致死。

カラオケ大会

LEADER：太刀川ミミ

出现条件：完成“辉く翼！ガルダモン”

先找到地牢内散落的3个药の材料（调查地上的发光体），再与右上角的NPC对话并和**トノサマゲコモン**战斗，难度和之前的章节一样，注意回复即可。



オ－ガモンの冒

LEADER：石田ヤマト

出现条件：完成“辉く翼！ガルダモン”

剧情时选择第二项可提升ミミ的牵绊值，接着进入斗技场走左边的通道，在入口处**オ－ガモン**强制入队。这里的通道比较复杂，正确的道路在右上角，走到尽头时再次和**スカルグレイモン**战斗，比第一次的防御力高很多，老办法解决它。胜利后**ヤマト**和**タケル**牵绊值上升一次。

思考の料理

LEADER：泉光子郎

出现条件：完成“暗の城ヴァンデモン”

沿着山道向下走，调查沿途的发光点获得“デジセロリ”、“デジジャガ”，“デジナッブル”、“デジトマト”。收集时与水边的ミミ对话选择第一项、与丈对话选择第二项、与**タケル**对话选择第二项，与**ヤマト**对话选择第二项可提升他们的牵绊值。收集完毕后返回山顶的商店与**オ－ガモン**战斗。

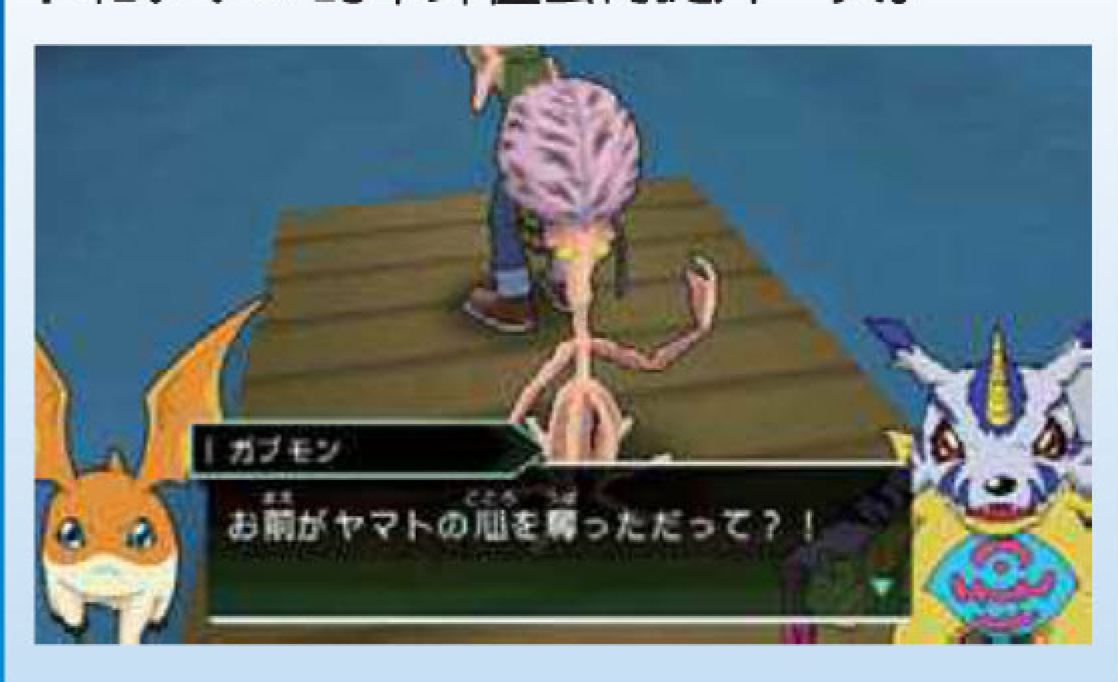


ヤマト洗脑

LEADER：高石タケル

出现条件：完成“ゲンナイはかく语る”

开始选择第二项提升光子郎的牵绊值，进入游园地后依次选择第一项、第二项可提升空和ミミ的牵绊值。在角落内找到**ヤマト**后再出去，在水边与其第二次交谈后与**ベ－ダモン**战斗，注意这次作战会有个无法进化的**パタモン**参战（装备数码碎片也不行），时刻注意它的 HP。胜利后**ヤマト**和**タケル**的牵绊值会再提升一次。

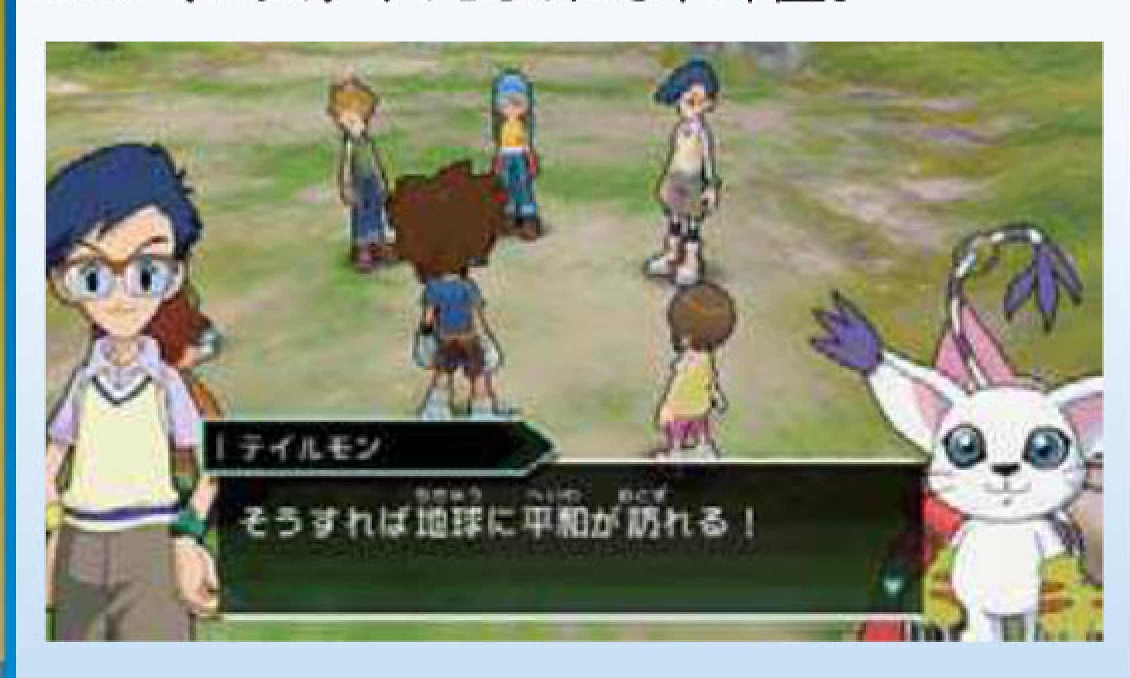


伤ついたコロモン

LEADER：八神太一

出现条件：完成“危险な游戏！ピノッキモン”

只有一条路可以走，一直向北触发 2 次剧情后返回调查地上的发光点找草药，第一次回收后选择第二项、第二次选择第二项、第三次选择第一项、可分别提升**ヒカル**（2 次）、光子郎的牵绊值。



スノ－ド－ム

LEADER：八神太一

出现条件：完成“パンフとゴツは渉谷系？”

剧情后太一与**メラモン**单挑，老对手了，能力没太大的增强，注意它受到攻击后必定会反击。

谜のメ－ル

LEADER：八神太一

出现条件：完成“パンフとゴツは渉谷系？”

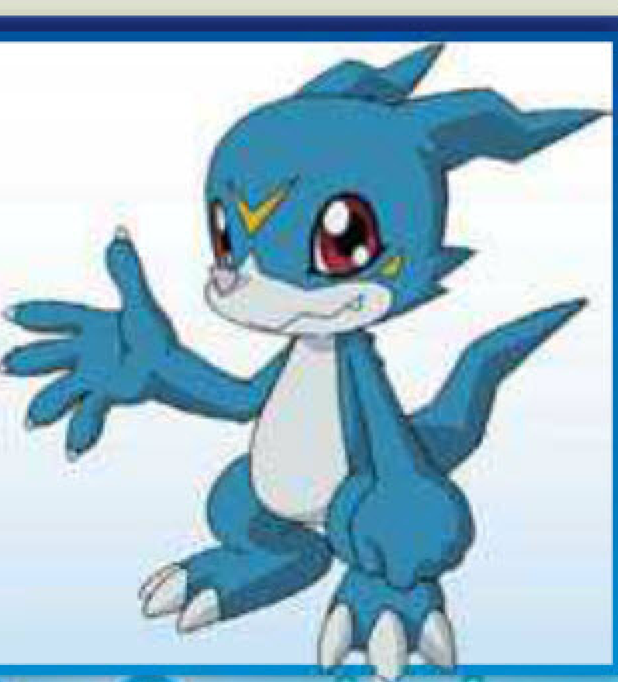
剧情后与**パロットモン**战斗，同样是单挑，能力要比上一个支线章节强出不少，最好有气合技能提升攻防能力，不然就只能与其慢慢磨，注意 HP 不要降到 800 以下。

ホエ－モンの思い出

LEADER：太刀川ミミ

出现条件：完成“海の王メタルシ－ドラモン”

一路返回调查地上的发光点回收 5 次“花”，回收时**ヒカル**、**ヤマト**、光子郎、**タケル**、丈的牵绊值会依次提升。



ピッコロモンの思い出

LEADER：八神ヒカリ

出现条件：完成“追击！ピノッキモンを倒せ”

和**ホエ－モンの思い出**一样，调查地上的发光点回收 3 次“花”，完成后与太一对话选择第二项提升牵绊值（左边区域 1 朵，小屋右边有 2 朵）。在小屋前与光子郎对话选第一项，往小屋右边走，与空对话选择第一项提升他们两人的牵绊值，最后会与一名之前打过的小 BOSS 战斗。



作为一款由动画改编的游戏，尽可能地还原了原作 TV 动画的剧情，相信不少 85 后或 90 后玩家在这一方面都会满意。游戏的系统简单易上手，即使不常玩 RPG 的玩家也可以快速熟悉。战斗画面在 PSP 中算是中规中矩，音乐大部分采用了动画中的原声，更能引起看过动画的玩家的共鸣。游戏的内容比较丰富，主线章节支线章节全部完成就需要 40 小时以上，加上通关后的隐藏章节和数码迷宫，保守估计会在 80 小时左右。本作的缺点比较明显，系统简单但没深度，技能过少，打法千篇一律，到后期可玩性不高。

UNCHARTED™ FIGHT FOR FORTUNE

攻略透解

本作是由人气游戏《未知海域 黄金深渊》所衍生的一款卡片游戏，除了系列的主要角色外，各位反派也会在游戏中登场。本作不但支持在线对战，独有的宝藏猎人模式也是本作最大的玩点之一。港版包含中、英、韩文3种字幕，两个后续的DLC——U2、U3扩展包分别为22港币。无论是系列的粉丝还是卡片游戏爱好者，都不应该错过。

TAB	桌面・卡片	PSV
未知海域 宝藏之战		
UNCHARTED: Fight for Fortune		
SCEH	港版	2012年12月4日
1～2人	38港币	无对应周边

文 Red Tiger　编 苍穹　美编 Juxi



基本操作

键位	作用
方向键/左滑杆	移动选项
右滑杆	无
○	确定
×	取消

键位	作用
□	无
△	无
Select	开启帮助菜单
Start	开启系统菜单

注：游戏中的大部分操作都可以依靠触摸完成。

系统菜单

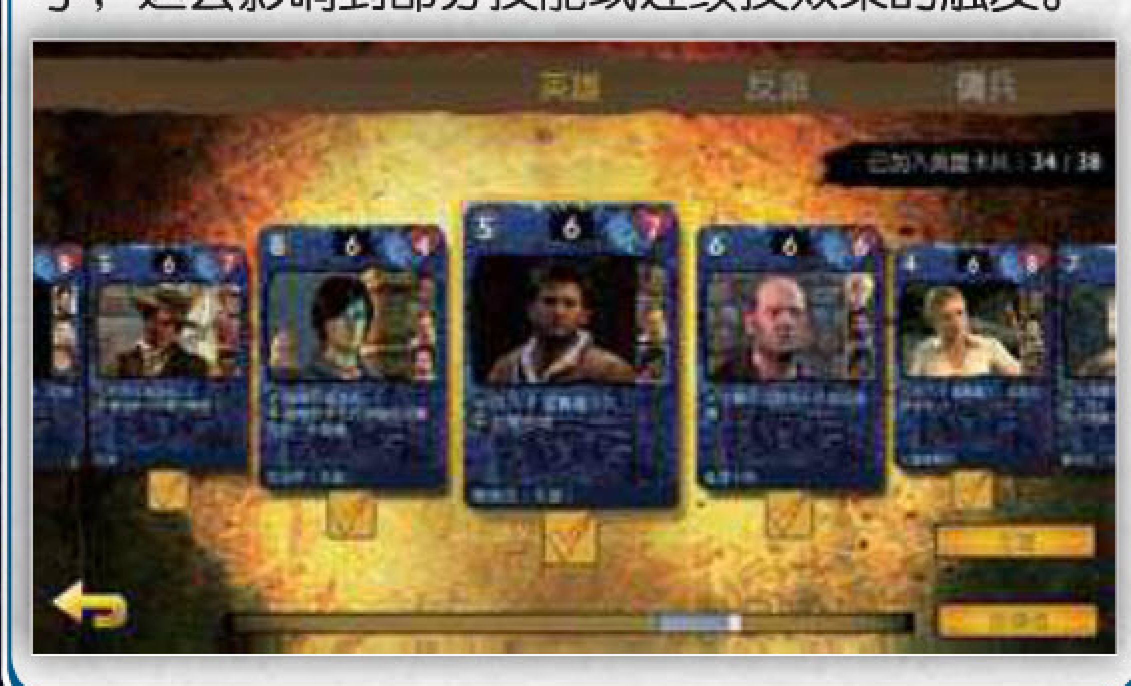
选项	说明
辅助	查看游戏内的系统解说
重新开始	重新开始本局，当前玩家所使用的派系卡会随机重新抽取
游戏记录	查看玩家当前战斗的行动记录
保存/离开	保存当前战斗记录并离开该模式

卡片的种类

玩家在游戏中一共可以使用三种类型的卡片——派系卡、宝藏卡和资源卡。派系卡相当于玩家操作的角色，执行攻击、防御等主要行动，与对手或对手的派系卡进行战斗；宝藏卡可以让玩家获得数量不等的宝藏点，执行特定的行动时会消耗；资源卡可以用在派系卡上，也可以直接发动效果，能强化角色、攻击或给角色增加一些特殊效果等，作用非常广泛，但绝大部分资源卡片都需要消耗宝藏点才能打出。

派系卡

派系卡具体分为三种派系，即英雄派系、反派派系和佣兵派系，实际在使用上并没有什么不同。任何一张派系卡至少都有五个要素，即派系基础点数、攻击值、体力值、技能以及名称。派系基础点数为当前卡片的消耗值，玩家想要将该卡打到自己的卡片区时，就需要消耗相应的派系点数；攻击值和体力值表示该派系卡片的基本攻击力和体力；技能表示该派系卡片所附带的一些特殊效果，达成条件会自动生效，例如打出时自动存入两张宝藏卡等；名称即该卡片角色的名字，这会影响到部分技能或连续技效果的触发。



宝藏卡

宝藏卡的作用比较单一，就是让玩家获得一定数量的宝藏点，然后消耗宝藏点来发动资源卡的效果。宝藏卡中还包含一种比较特殊的古物卡，这种卡片除了宝藏点数值比较高以外，还会附加一定的特殊效果，例如能对所有卡造成25点伤害的黄金雕像古物卡。每位角色只能装备一张古物卡，且在持有的情况下打倒对手也无法存入成宝藏点（必须依靠角色的技能来存入）。当然，古物卡的数量比较少，即使是玩家获得后，抽到的概率也不会高。至于如何将宝藏卡存入到自己的宝藏点中，有以下两种方法：

1.直接将其放到画面下方的宝箱内进行即时存入，玩家可以立刻获得5个宝藏点。这样的好处在于立刻生效，但获得的宝藏点固定为5，无论该卡上的原宝藏点是多少。

2.将宝藏卡放在玩家已放置在卡片区的派系卡下，待将对方的派系卡打倒，或者触发一些派系卡或资源卡的技能效果时，卡上的宝藏点数会自动计算给玩家。这样做虽然不会立刻获得宝藏点，但能获得与宝藏卡同等值的宝藏点。



资源卡

资源卡可按照作用分为直接伤害系、攻击系、防御系和行动系4种类型。玩家在每回合行动时，都可以消耗宝藏点来发动至少一张资源卡的效果。注意每张派系卡最多只能放置一张攻击或一张防御的强化资源卡，如果玩家要更换的话，之前放置的同效果资源卡就会被替换掉，在放置资源卡的时候，一定要注意考虑资源卡的效果，避免浪费宝藏点。以下是所有种类资源卡的特点。



直接伤害系

1.陷阱类：打出后放在对手的空卡槽中，一旦对手放置卡片上去立刻受到伤害，且该伤害优先于派系卡的一切技能。

2.灾害类：打出后直接对目标卡片造成伤害，是最好用的伤害系卡片。

攻击系

1.武器类：强化卡片的攻击力，其中有部分卡片放置在特定的派系卡上会有攻击伤害加成。

2.攻击载具类：除了能增加攻击力外，还附带每回合增加固定伤害的能力，另外部分卡片装备后只能攻击一次，攻击后会自动丢弃。

3.攻击类：与《未知海域 黄金深渊》有联动，在取得该作特定奖杯的情况下攻击力会翻倍。

防御系

1.防御载具类：特点是装备后立刻增加防御力，且放置在特定派系卡上的话，防御力有加成。

2.防御类：和防御载具类类似，有部分卡片附带特定派系卡回复体力的效果。

3.装甲类：非常实用的一类卡，只要不被破坏的话，每回合都会自动回复所有防御力，同时还会附带一些特殊效果，不过消耗宝藏点也较高。

4.掩护类：同防御类，单纯地增加防御，部分卡不用消耗宝藏点，战斗前期用得比较多。

行动系

非常特殊的一类卡，效果从偷取对方宝藏卡、直接对特定卡片造成伤害，到回复指定卡片体力等应有尽有。缺点是大部分卡全是以辅助效果居多，在敌人较多的情况下使用效果不好，实际使用的场合不多。

即时效果和持续效果

出场效果指的是出场时即可触发的技能，例如德瑞克的出场存入两张宝藏卡等，这些技能如果在出场时没有达成可触发的条件，则不会生效。每回合的效果表示要在玩家打出该卡片后，进入下一回合，玩家的行动开始前，才会自动生效一次，最常见的就是每回合自动存入一张宝藏卡的效果，当然也有攻击时触发效果的技能。这两种效果在技能前会以特殊的图标显示，玩家可自行查看。

关于连续技

当有特定关系的卡片临接放置在场上时，就会形成连续技。连续技奖励有三种效果：给卡片增加攻击、给卡片增加防御，或者每回合开始时自动存入一定数量的宝藏点。一张卡最多同时与左右两张卡片形成连续技，多张卡片获得同一种奖励时效果会累计，合理利用能让卡片的强度上升。每张卡可以达成连续技的角色会在卡片右边显示，在对战中持续点击卡片，能与该卡形成连续技的卡会晃动。另外，当形成连续技的卡片中有一张被击倒的话，连续技效果会立刻消失。



攻击计时器和即时伤害

通常情况下，卡片打出的第一个回合内，无论该卡有多强力，都是无法执行攻击行动的，除非卡片带有无视攻击计时器的技能，就可以在打出的第一个回合内进行攻击。即时伤害指的是打出时即可对对手卡片造成伤害的技能，这些卡有先发制人的效果，在战斗中灵活使用能够事半功倍。



体力和防御

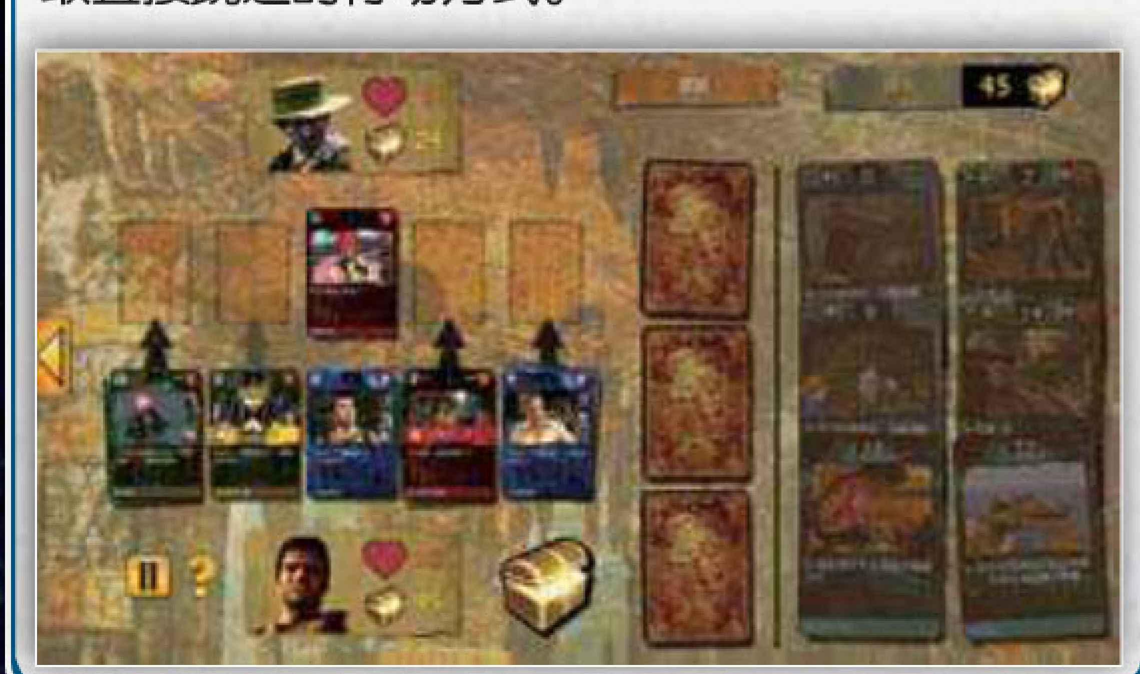
玩家或卡片的体力直接显示在右上角，而防御力奖励则会以X+体力的形式表现出来（连续技防御奖励和防御力类似，也会一起计算在防御力内）。防御力奖励分为两种，一种是一次性的，打出后直接计算在玩家的防御力上，受到伤害后依次扣除相应的点数直到扣完为止；另一种会每回合自动回复，打出后在一回合内对手没有造成比该防御力更大伤害的攻击时，进入该角色的回合就会回复满防御力。在受到攻击时，防御力和体力依次按照“连续技防御奖励→资源卡防御力奖励→卡片体力”的顺序扣除相应的点数。最后要提醒玩家的是，连续技防御奖励每回合会自动回复，比起攻击奖励和宝藏点奖励来说要更实用。



基本步骤

1.打出并放置派系卡片

对战开始时，画面上会显示双方的体力和宝藏点，中央各有五个卡槽供玩家放置派系卡。玩家会有固定的派系点数，需要先从自己的派系卡堆中打出一张派系卡，放置到自己的卡槽中，打出成功时会消耗对应的派系点数。注意派系卡堆中使用的卡会在一开始随机抽取，每个派系固定4张，中途无法更换，觉得不满意可以选择保存退出再重新开始，这样使用卡会重新刷取，这也是本作中最基本的刷卡技巧。另外要注意的是，打出派系卡这个阶段是可以直接跳过的，有时候为了积累派系点数来打出更强力的卡片，也可采取直接跳过的行动方式。



2.抽取宝藏卡

接下来玩家需要从3张宝藏卡中随意抽取一张，抽取到的宝藏卡可以选择即时存入到画面下方的宝箱内，或放置在任意已打出的我方派系卡下。抽取时玩家是看不到卡片的宝藏点的，不过一些派系卡的技能能在抽取前就翻开特定的宝藏卡，有利于玩家选到更好的宝藏卡。选定宝藏卡后如果直接拖拽到画面下方的宝箱内的话，无论卡片的宝藏点是多少，玩家都会立刻得到5点宝藏点。如果选择放置在派系卡下，玩家暂时无法获得宝藏点，而需要依靠一些卡片的技能或者让该派系卡打倒对方的派系卡，卡片的宝藏点才能存入给玩家，这样的好处是玩家可以获得卡上全额的宝藏点。一张派系卡最多能同时放置3张宝藏卡和一张古物卡。注意如果已放置宝藏卡的派系卡被打倒的话，所持有宝藏卡的宝藏点会全部送给对手，当然这对对手也是一样的，打出的时候一定要充分的考虑派系卡的防御能力。



3.打出资源卡

选择资源卡与宝藏卡不太一样，玩家直接可以看到其效果，需从6张资源卡中选择一张打出。打出资源卡的时候必须消耗玩家的宝藏点，没有宝藏点的话就只能选择其中一张丢弃（将其放置到画面下方的垃圾桶内重洗）。每成功打出一张资源卡，系统会再补上一张。越强力的资源卡消耗宝藏点数越多，当然也有一些效果较低的资源卡不需要消耗宝藏点就能使用，这些卡片在初期没有宝藏点时作用尤为突出。注意，一回合只能打出一张资源卡是最基本的规则。

4.战斗行动回合

当玩家打出资源卡后就会自动进入行动回合，我方的派系卡会依次攻击对手。如果对面有对手的卡片的话，会先攻击对手的卡片，没有则会直接攻击对手，扣减对手的体力。当我方所有卡片的行动执行完毕后，就会进入对手的回合。与我方一样，对手也是执行4个阶段的行动后，再次轮到我方，直到任意一方达成胜利条件为止。

胜利条件

在战斗中，并不是打倒对手就一定能获得胜利的。游戏中的胜利条件多种多样，难度也有高有低。如果一场战斗有多个胜利条件的情况下，玩家可以选择其中一个达成，无论达成哪一个都能直接获得胜利，以下是本作中的所有胜利条件：



1.打倒对手：最基本的胜利条件，击倒对手即可。

2.积累宝藏点：积累到指定数量的宝藏点，玩家可以配合一些每回合自动存入或出场时立刻存入宝藏卡效果的卡片来行动，一般有该胜利条件的战斗我方的体力都会强化。

3.生存指定回合：指定回合内玩家生存，无论剩余多少点体力。注意“X回合”表示要到对方行动完并进入玩家的下一回合开始才算达成，例如生存7回合，必须在玩家第8回合的行动开始时才会胜利。玩家可以配合一些炮灰类卡片来抵挡自身受到的伤害。

4.回合数限制：在指定回合内打倒对手，与指定回合内生存一样，要在玩家进入指定回合的下一回合行动前成功，否则即会判输。玩家往往需要搭配一些强力攻击组合的卡片，例如骸骨士兵等。

5.超量杀害指定数量卡片：表示玩家每打倒对手的一张卡片，造成的伤害必须达到负数以上，才能被成功计算在内，如果攻击力刚好和对方的防御力+体力相等的话，是不会算在内的。

6.超量杀害对手：需要玩家在击倒对手时，造成指定数值的超量伤害。例如指定超量杀害对手–7体力，攻击力至少要达到8点以上，攻击1点体力的对手才算胜利，否则对手会以体力1的状态无限复活。注意该伤害必须一次攻击内达成，两张卡片一回合内总和伤害达成条件是不算的。

7.超量杀害特定卡片：与超量杀害指定数量卡片类似，只不过需要杀害的卡片目标是系统指定的，杀害时也要达成指定的超量伤害数值。这种条件必须使用强力卡来达成，且卡片需要大幅强化。

8.卡片生存：保证指定的卡片在一定回合内不被打败。指定卡片会在回合开始时就自动放置在场上，全力强化该卡即可。注意部分对手会使用伤害系资源卡，强化时最好能时刻保证卡片的体力+防御力在10点以上。

9.打出特定卡片：只要玩家打出指定卡片即可直接胜利。在有该条件的战斗中，我方指定卡片的派系点数每回合不会自动增加，初始派系点数为0，必须配合每回合自动增加或打出时增加特定派系点数的卡来达成。

10.杀害特定卡片：相当于超量杀害特定卡片的弱化版，只要打倒指定卡片即可胜利，比前者要简单很多。

模式介绍

宝藏猎人模式：本作中最具可玩性的模式，在此可以挑战不同级别的宝藏猎人，成功击败对手的话，过关时能随机抽取一张新卡作为奖励。每名宝藏猎人至少有3～5张新卡可供玩家抽取，也就是说同一名猎人至少要打倒3～5次才能集齐他所携带的所有卡片。获得的新卡可以随时供玩家使用，越往后的猎人强度越高。

多人游玩模式：可以在线与其它玩家进行对战，同时也能查看自己在线模式下对战的排行情况。本作中在线对战模式和线下模式是分开的，两者可以同时进行并切换。注意派系卡编辑器效果只能在在线模式中生效。

快速对战模式：快速与宝藏猎人模式中被打倒的猎人进行对战。

选项：可以更换游戏的背景、卡片图案以及显示的个人造型，这三个部分可以通过挑战宝藏猎人模式来不断获得新的内容。

卡片库以及解开锁定卡片：可以查看已经获得的卡片，还能编辑玩家的派系卡组，在与其它玩家进行对战时，未编辑入卡组的卡片是不会出现在玩家的卡片中。另外，在资源卡中有部分卡片会处于锁定状态，玩家想使用这些卡片的话，必须在《未知海域 黄金深渊》中获得后，与该游戏记录进行联动才能解开（两个游戏记录必须在同一张卡上）。游戏中一共有29张资源卡需要以联动的方式获得。



强卡推荐

增加派系点数型



推荐卡片：英雄卡——法兰西斯德瑞克骑士；佣兵卡——摩尔人依斯愿望

这两张卡是增加派系点数的首推卡，打出后每回合会令我方所有派系点数自动+1，两张同时打出每回合可以增加至少3点的派系点数，持续2回合就足以让玩家爆发，并且初期就能得到，使用频率非常高。不过缺点也很明显，攻击为0、体力只有2，很容易被即时伤害类卡片直接打下场，如果要使用的话一定要第一时间给其放置防御卡。该类型的卡片还有英雄卡伊丽莎白女王、反派卡成吉思汗等等（基础能力全是一样的，只是每回合增加的派系点数和种类有区别），这些卡每回合实际增加的派系点数只有2，效果要比推荐的两张卡弱一些，当需要大幅增加特定派系点数的情况下也可以考虑优先使用。

积累宝藏点型

推荐卡片：英雄卡——胖德瑞克、艾莲娜（潜水衣）、年轻德瑞克；反派卡——加百利诺曼；佣兵卡——考古学家

前2张卡属于低消耗、打出后即可立刻存入一张宝藏卡的类型，可以考虑打出的同时充当炮灰去抵挡对手的强力攻击，特别是艾莲娜，打出时还会增加1点英雄派系点数，实际消耗点数为2；后3张打出后每回合会自动存入一张宝藏卡，体力较低，可以在打出后强化防御力，这样每回合会自动存入一张宝藏卡。这5张卡中除了年轻德瑞克外都算是基础包里的，可以从前期一直使用到后期。

即时攻击或伤害型

推荐卡片：英雄卡——沙林；反派卡——艾迪加拉、附身巨灵；佣兵卡——保镖、佣兵、拉米西斯的海盗、麦克、游牧民族的骑兵

出场即可攻击或直接造成伤害的卡，其中反派卡艾迪加拉、佣兵卡保镖这些卡片很早就能获得，消耗相对较低，在对手放置高攻击低体力卡时可以发挥先发制人的效果，特别是在对手卡片还放置了宝藏卡的情况下，击破就能直接获得对手的宝藏点。其它几张卡不但有即时伤害性能还具有其它的效果，例如佣兵卡游牧民族的骑兵属于高攻击、高体力，还附带每回合自动存入一张宝藏卡的强力技能，当然消耗相对也高。虽然这些卡整体实力很强，但全部属于DLC卡片，即使是购入DLC也需要后期才可以获得。

回复型



推荐卡片：英雄卡——苏利文（各个版本）、贝玛；佣兵卡——西藏村民、塔伯特的手下

苏利文不管是哪一个版本都拥有打出时按照玩家佣兵派系点数回复体力的能力，在佣兵点数较高时回复效果不错，而且苏利文的卡属于基础包，虽然获得时间较晚但算是基础包卡片中为数不多的回复手段之一，且卡片基础能力很强，不容易被打倒。贝玛是所有卡片中惟一具有打出时回复我方场上全部卡片体力的技能（注意回复的是卡片体力不是防御力，另一张具有回复卡片体力效果的卡回复能力只有1点，基本可以忽略不计），且消耗不高，自身能力一般，对付一些高攻击卡片时非常有效，不过需要下载U2扩充

包才能获得。后两张卡片优点在于消耗低，很容易就能打出，但都是DLC卡，且获得时间晚，基础能力低，无论是攻击还是防御效果都不好，不强化的话出场就有被击倒的可能。

防御系



推荐卡片： 佣兵卡——保镖、金波

附带玩家损伤减半的技能，打出后第二回合即可生效，在玩家存活指定回合为胜利条件的关卡非常有效，且防御效果是向下取整的（对手卡攻击力13的情况下实际只会造成6点伤害）。前者获得时间早，但是卡片自身体力只有1点，不强化非常容易被击破；后者打出时消耗点数较多，但自身能力比较强，获得的时间要比前者晚。

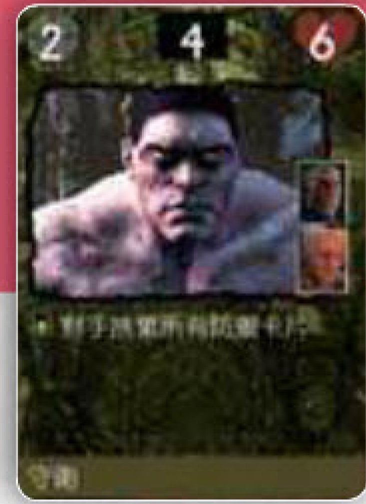
直接伤害系



推荐卡片： 反派卡——凯萨琳马洛；佣兵卡——德拉甘、达区

每回合可以直接对对手造成伤害的卡，无论对方是否放置了派系卡。这一系列的卡片都是高消耗、低攻击，每回合造成的直接伤害非常有限，使用程度不高，在特定的条件下可以一用，但不要期待有太大的回报。这几张卡同样是DLC卡。

干扰型



推荐卡片： 反派卡——守卫、德拉查上尉、拉米西斯；佣兵卡——迪隆、汀莱姆、帕拉克索

这一系列卡中，除了守卫和汀莱姆外，都是出场减少对手派系点数的。其中数德拉查上尉最为强力，打出只要消耗5点派系点数，对手全派系点数-2，同时还可以立即攻击，算是干扰系里比较强力且实用的卡片。反派卡守卫是全卡片中惟一一张拥有打出后能直接让对手所有卡片丢弃防御卡的技能，而佣兵卡汀莱姆则可以在打出时的一回合内让对手失去行动能力，这两张卡前者消耗低、能力弱，后者消耗高、能力强，但都属于DLC卡，获得的时候很晚，实际战斗中的干扰作用有限。

炮灰辅助型

推荐卡片： 英雄卡——梨花加拉、摄影师杰夫；反派卡——塔伯特、哈利费恩

该类型的卡都有一个特点，就是消耗低且打出后立刻拥有一些不错的辅助效果，但由于自身能力很低，没有太多的战斗价值，适合打出后触发辅助效果再当炮灰挡住对手的强力攻击。这里特别推荐梨花加拉，打出后立刻增加我方所有派系1点，只要能打出就等于不消耗英雄派系点数，增加了其它两个派系点数的同时还可以充当炮灰抵挡攻击，让玩家后期爆发，且这张卡初期就可以使用，实用度非常高。后3张卡打出后该回合内可以直接使用2张资源卡，适合在宝藏点多的时候使用，辅助能力没有前者强，且都是DLC卡。

特殊系

推荐卡片： 佣兵卡——士兵、尼泊尔抗战军、马洛的手下

特点在于攻击等于指定派系点数+2，也就是说对应派系点数越高，攻击力越高。且卡片消耗不高，配合增加派系点数的卡，理论上攻击能达到极限。不过3张卡全部是DLC卡，购买后才能使用。

特别推荐·骸骨士兵组合



推荐卡片： 英雄卡——白金；反派卡——斯坎诺；佣兵卡——格拉札

特点在于高攻击力和超强的技能，出场时对非骸骨士兵以外的所有卡片造成10点的固定伤害，除了特定经过强化后的对手，都具有一击必杀的效果。再加上3张骸骨士兵分别属于3个不同的派系，很容易连续打出，连续打出两张的情况下，即使是经过强化的角色也必定会被击倒。可以说是本作中最强的卡片组合，无论什么样的胜利条件都非常适用，通杀85%以上的战斗。当然，这3张卡的弱点也非常明显，高消耗和低体力，打出前需要承受对手的所有攻击，并且技能不但针对敌方全体也针对我方全体，出场后如果不能清场的话，被对手即时伤害卡打到很容易直接出局，所以打出后的第一个回合一定要强化防御力，特别是在不能清场情况下。但一旦成功打出后控场，那胜利基本就是玩家的了。

宝藏猎人攻略

注1：以下对手的胜利条件仅写出第一场战斗的，其他场次胜利条件变更的话会在攻略中说明。
注2："奖励"指打倒该对手可以获得的卡片以及造型等奖励，获得方式多为随机抽取。

基础卡组包

教学关

目标：打倒胖德瑞克

奖励：古物卡——德瑞克的笔记、因陀罗之怒；资源卡——艾迪的黄金枪、绳索被切断、古物卡；卡片图案

基本的教学关卡，没有任何难度。第一场战斗行动都是固定死的，根据提示操作即可，对手有10点的体力。第二场战斗就不会有教学提示了，击破5次的情况下还可以获得1个奖杯。

奈森德瑞克

目标：打倒德瑞克

奖励：英雄卡——奈森德瑞克；古物卡——法兰西斯·德瑞克的戒指；背景卡、个人造型、卡片图案

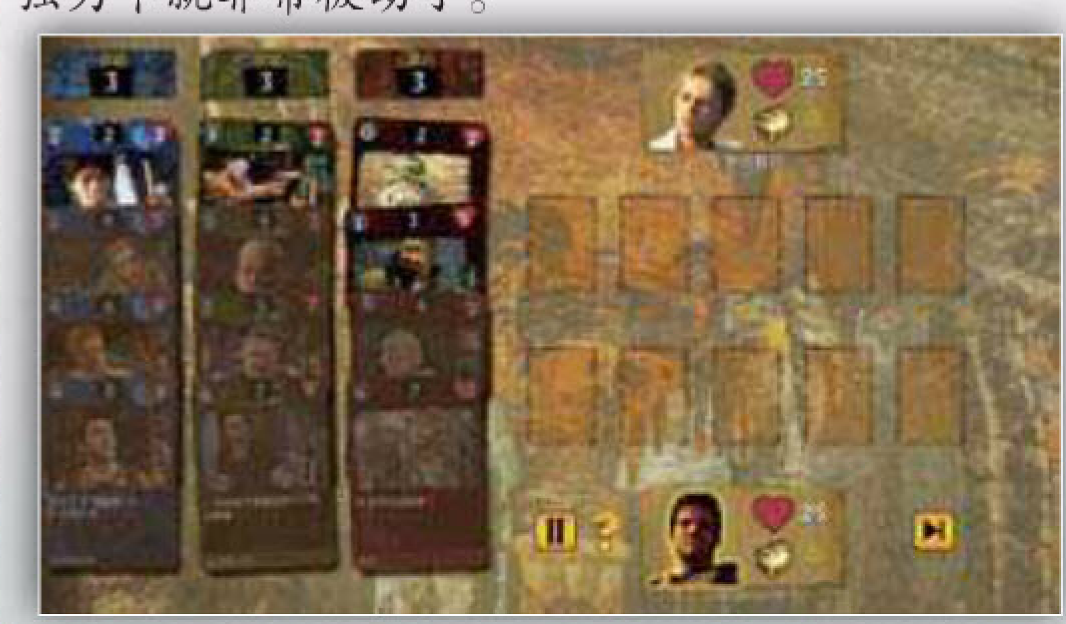
对手会打出一张德瑞克的卡，体力和攻击力都高达8点，并且战斗开始前就直接放置在场上。建议我方一开始最好快速积累派系点数，不要与其正面冲突，积累10点的派系点数后打出骸骨士兵型卡片一口气消灭他。特别是在后几场战斗中，我方初始派系点数大幅减少的情况下，直接与其余硬拼的话绝对得不偿失。另外还要注意玩家的体力，必要时可以放置一些弱卡来抵御伤害。

艾莲娜费许

目标：击破爱莲娜

奖励：英雄卡——艾莲娜费许；资源卡——艾莲娜的吉普车；背景卡、个人造型、卡片图案

对手一开始只会放置一张艾莲娜的卡片，并有一定概率会使用一些即时伤害的资源卡和派系卡，伤害在5～7之间，我方放置派系卡时一定要将其考虑在内，否则有可能还没行动就被打倒。打法依旧推荐初始快速积累派系点数，足够后使用强力的卡片将其一击击破。另外，本次对手的最后一场战斗要求10回合内胜利，虽然看上去比较难，但实际上对手初期不会再有派系卡放置在卡槽区内，取而代之的是对方初期派系点数全部为5，我方全部为3。取胜的关键在于灵活使用即时伤害类派系卡，算好伤害后以削减对手场上卡片数量为主，否则等对手派系点数累积起来打出强力卡就非常被动了。



布朗尼

目标：打倒布朗尼

奖励：佣兵卡——布朗尼；资源卡——惨遭抛弃；背景卡、个人造型、卡片图案

对手会使用打出时立刻扣减任意卡片3点体力的佣兵卡，我方初期打出的派系卡一定要强化一下防御力。第一场战斗我方一开始就会有一张派系卡放置在卡槽中，但第二场战斗就没有了，且我方的初始派系点数还会减少。针对对方攻击不强的特点，建议可以刷一下卡片，让法兰西斯德瑞克骑士或摩尔人依斯愿望出现后放置，积累派系点数打出强力的卡再发动总攻。当玩家挑战第五场时，对手会大幅强化，开始自动放置一张派系卡，打不过的话可以考虑以防守为主，撑过6回合后也可直接过关。

后裔怪物

目标：打倒后裔怪物

奖励：反派卡——后裔怪物；古物卡——黄金雕像；背景卡、个人造型、卡片图案

对手一开场必定打出后裔怪物的派系卡，强度不高，具有无视卡片奖励攻击力的技能。对方依旧会使用即时伤害的派系卡，我方卡片体力一定要在3点以上。第二场战斗难度会激增，对手不但开场就会有3张后裔怪物卡直接放置在场上，且初始的派系点数全是5，笔者建议一定要在开场刷出布朗尼和艾迪的卡，一开始让布朗尼出场先消灭一张后裔怪物卡，然后一边强化我方，一边用艾迪的卡进行攻击和防御，持续累积英雄派系点数后打出强力的卡猛攻。

迪隆

目标： 打倒迪隆

奖励： 佣兵卡——迪隆；资源卡——有海盗；背景卡、个人造型、卡片图案

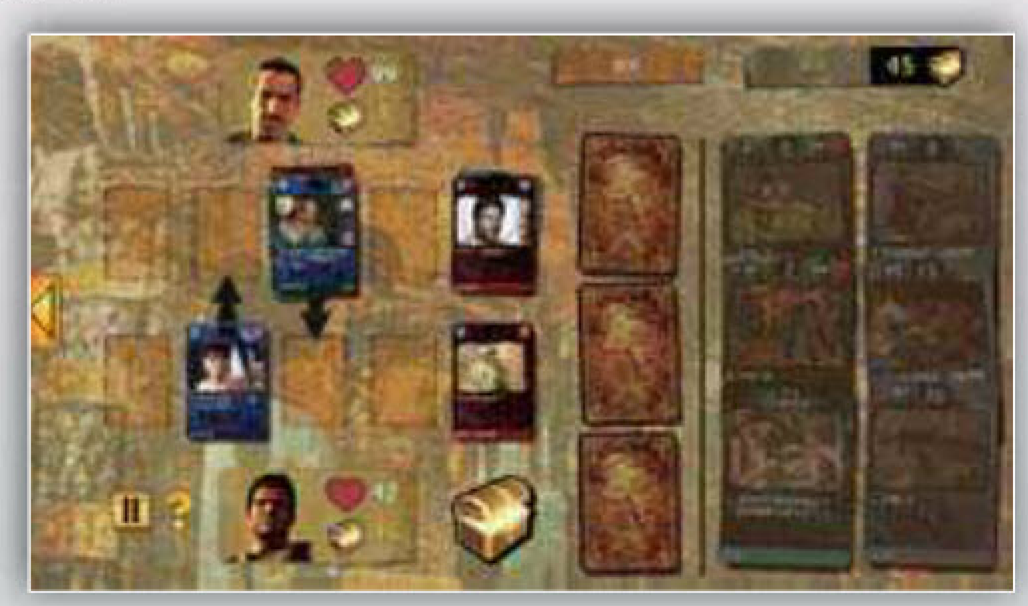
第一场战斗的难度不高，对手第一回合必定打出的派系卡为佣兵迪隆，效果为出场时我方所有派系点-1，依旧建议打出派系法兰西斯德瑞克骑士或摩尔人依斯愿望，增加我方派系点数后本场战斗难度会降低。另外还要注意他会打出封锁我方一回合内使用资源卡权利的资源卡，控制他的宝藏点可降低其使用概率。最后一场战斗对手初期会有2张佣兵派系卡直接放置在场上，两张卡的攻击都是5，同时我方初始派系点数只有2。虽然胜利条件为生存7回合，但稍不注意会死得非常快。战斗前一定要将梨花拉加和布朗尼的卡刷出来，利用前者增加派系点数以及后者即时伤害的能力，一边削减对手的卡片数量一边抵御伤害，如此反复撑足7个回合。

维特苏利文

目标： 累积50点宝藏点

奖励： 英雄卡——维特苏利文；资源卡——苏利文的水上飞机；背景卡、个人造型、卡片图案

乍一看挺吓人的对手，体力竟然高达99，但实际上累积50点宝藏点并不难。只要玩家运气不太背，抽中20宝藏点以上的卡片非常容易，再加上本关会出现即时存入宝藏卡的行动类资源卡，积累宝藏点更是得心应手，无视对手的攻击快速积累宝藏点吧！第二场以后的战斗要求积累的宝藏点会提升到60，最后一场战斗宝藏点上升为70，并且要在8回合内达成，玩家可以尝试多打倒对手的卡片来夺取对手的宝藏点。



达区

目标： 打倒达区

奖励： 佣兵卡——达区；资源卡——水上摩托车；背景卡、个人造型、卡片图案

对手使用的达区算是比较强力的佣兵派系卡，特点在于每回合自动追加一次攻击，固定伤害玩家3点体力（注意是玩家体力而不是玩家卡片的体力）。第一场战斗只要玩家刷出派系法兰西斯德瑞克骑士和摩尔人依斯愿望，先攒两个回合的派系点数，再打出强力派系卡，例如骸骨士兵组合就可以完全压制对手。第二场战斗对手会先放置一张布朗尼的卡，虽然难度要比第一战高一些，不过同样的战术也可以完全压制他。另外要注意的是本战生存5个回合也算过关，并且我方有10点初始宝藏点，不用压制打法的玩家也可以采取防御战术。

金波

目标： 打倒金波

奖励： 佣兵卡——金波；资源卡——古物专家；背景卡、个人造型、卡片图案

本战只要对手有金波的卡在场上时，玩家攻击造成的伤害都会减半，因此一定要优先击破金波。其它方面没什么难点，要注意对手的派系卡配置比较强，笔者推荐的骸骨士兵战术，一旦打出必定清场。前四场战斗难度都一样，最后一战对手会在初始时追加一张堡垒七的派系卡，虽然强度不高，但有可能和金波的卡形成连续技增强能力。我方的优势在于初始派系点数增加到5，用骸骨士兵的老战术先控场再打倒他。

杰森但丁

目标： 打倒杰森但丁

奖励： 反派卡——杰森但丁；资源卡——出卖；背景卡、个人造型、卡片图案

比较特殊的一场战斗，一开始我方会有翠丝和德瑞克的卡在场上，对方则是金波和堡垒七。对方和我方的初始位置两两交错。对手第一回合必然放置杰森但丁到中央位置并形成连续技，不过好在他们的弱点是体力较低。开始时可以刷一下派系卡，找出能和德瑞克以及翠丝形成连续技的卡，加上德瑞克不俗的攻击力，即是对手有50%防御减轻的效果也很容易击破。第二场和第三场战斗胜利条件会变更为积累65宝藏点，此时可以考虑放置一些每回合能自动存入宝藏卡的派系卡，只要手气不是太烂，都可以在体力耗尽前存入足够的宝藏点。第四场和第五场战斗胜利条件变更为10回合内积累75宝藏点，同样没什么难度，建议可以尝试利用连续技的奖励击倒对手来加快积累宝藏点的速度。

麦克

目标：积累75点宝藏点

奖励：佣兵卡——麦克；资源卡——要坠落了；背景卡、个人造型、卡片图案

麦克的卡能力在于出场就会对任意卡造成3点伤害，且体力值较高，要快速击倒不太现实。不过玩家完全不用与其正面冲突，刷两张每回合能自动存入宝藏卡的派系卡，然后用免费的防御强化资源卡强化他们，4个回合左右就能过关。第二场战斗要求累积的宝藏点上升到85，最后一场战斗宝藏点要求更是提升到95，难度开始体现出来。首先能抽到高点数的宝藏卡概率会降低，其次敌人的攻击也比较猛烈，除了要灵活利用派系卡的技能外，根据情况也要使用即时存入宝藏卡的资源卡。另外，当对手打出低体力高攻击的卡片时，可以考虑击破他，特别是在其放置了宝藏卡的情况下。

乔治

目标：打倒乔治

奖励：佣兵卡——乔治；资源卡——滑木桥；背景卡、个人造型、卡片图案

乔治的派系卡各项能力看上去虽然不错，但却有每回合受到1点伤害的负面作用（伤害的是玩家体力而非卡片体力）。对付他还是推荐骸骨士兵战术，但要注意打出增加派系点数的卡，骸骨士兵出场前要放置一些弱卡来低挡对手的攻击，毕竟乔治8点的攻击力再强化一下，以玩家25点体力撑不了几个回合，当然只要骸骨士兵能出场，对方只有乖乖被虐的份。与本次对手的5场战斗配置都是一样的，但要注意最后一战时对手的AI会提高，用同样的方法的话，一定要算好自己的体力能撑几回合。

罗伯托葛洛

目标：打倒罗伯托葛洛

奖励：古物卡——因陀罗之道；资源卡——半空射击；背景卡、个人造型、卡片图案

体力高达50点的强力对手，虽然我方一开始会直接放置翠丝和德瑞克的卡且形成连续技，但罗伯托葛洛位于翠丝的对面，并且会携带攻击力高达7的一次性攻击类资源卡，以翠丝3点的攻击力想要一回合内放倒他几乎是不可能的。所以第一回最好能刷出法兰西斯德瑞克骑士或摩尔人依斯愿望，以及即时伤害卡，这样开始立刻打出来增加我方的派系点数。等翠丝被击倒后（100%会当炮灰），在罗伯托葛洛的对面放置低消耗的即时伤害卡慢慢与对方磨（让该卡当攻击后就丢的炮灰），不但能抵御伤害还可以让其体力逐步降低。由于对手初始派系点数非常低，一旦放置其它卡的话可以优先干掉，这样的打法回合数一上来我方至少有2个派系点数是在不断增加的，等积累足够骸骨士兵的时候，就能完全掌控战局了。注意这样的打法有可能让对手积攒宝藏点，只要对手不强化其它卡的体力来攻击我方薄弱的卡的话，基本上不会有危险。第二场战斗的难度会大幅上升，首先对方初期的佣兵派系点数会大幅增加，其次我方不会自动放置德瑞克的卡片，胜利条件则变更为生存6个回合。此战对玩家初期拥有的卡片类型要求很高。需要的卡片为法兰西斯德瑞克骑士或佣兵卡摩尔人依斯愿望、即时伤害类卡（2点及3点伤害各一张），以及骸骨士兵（最好有2张以上，且和造成伤害的卡不同类型）。战斗开始后我方先放置增加派系点数的卡，对手行动时必然放置佣兵卡革命军，和对手的罗伯托葛洛形成连续技增加攻击力和体力，接下来每个回合轮流放置即时伤害卡（放在罗伯托葛洛对面抵御伤害），保证对手罗伯托葛洛的卡去掉连续技的体力加成后总体力在10点以下，这样撑上3至4个回合，我方派系点数一够就立刻让骸骨士兵出场，一口气消灭掉对方的卡片，接下来对手会任由玩家宰割。如果发现骸骨士兵出场时无法击倒对手所有的卡片，那么可以考虑用骸骨士兵抵挡对手攻击，虽然这种做法很有可能浪费骸骨士兵，但也能拿保证玩家撑过6个回合。用这种方法也需要一点运气，如果对手放置革命军后再强化一下攻击力，或者使用玩家直接跳过下一回合的资源卡，那我方很可能撑不到骸骨士兵出场就直接被干掉。第三和第四场战斗与第二场一样，最后一战变更为8回合内打倒对手，此时就必须保证玩家的骸骨士兵一出场就清掉对手所有的卡片，否则8回合内肯定无法达成胜利条件。



帕拉克索

目标：积累100点宝藏点

奖励：佣兵卡——帕拉克索；资源卡——给我；背景卡、个人造型、卡片图案

帕拉克索的能力为出场时我方所有派系点数-2，玩家一开始就要积累派系点数，否则初期就会陷入点数不够的状态，这样到了后期是很难积累宝藏点的，恶性循环下只会被打倒。我方打出的派系卡推荐以高体力并会自动存入宝藏卡的派系为主，没有必要的情况下不要和对手直接冲突。帕拉克索的攻击力有7点，如果后期玩家体力不支的话，可以打出炮灰卡来抵挡伤害，给我方积累宝藏点争取时间。最后一场战斗要求积累的宝藏点增加到125，玩家手气好的话，比之前多一两个回合就能过关。

安多纳凡诺

目标：在10个回合内打倒安多纳凡诺

奖励：资源卡——尖刺陷阱、倒塌的门；古物卡——因陀罗之眼；个人造型、卡片图案

对手的体力有75点，玩家为50点，看上去10个回合的限制比较苛刻，实际上一点都不难。一开始我方会自动放置奈森德瑞克和维特苏利文的卡片，且形成连续技，而对手则是两张很弱的佣兵卡，实力相差悬殊，第一回合就可以干掉对手积累宝藏点。依旧建议玩家积累派系点（注意放置时不要选择英雄派系的，会被对手第一回合登场的安多纳凡诺卡直接秒杀），这样就不怕对手的干扰型卡片。等派系点数累积上来再放置其它的强力卡与两张卡形成连续技，10个回合足够干掉对手。第二场战斗时，对手体力降低到50，限制回合增加到15，同时我方初始派系点增加到5，取而代之的是取消了我方初期放置的2张派系卡。可以使用骸骨士兵战术，但要注意的是对手放置强力卡片时，需要削减一下该卡的体力，否则骸骨士兵登场时没有清场的话会比较危险。另外对手会削减我方的派系点，保险一点可以刷至少两张骸骨士兵卡，这样两张连续登场必定将场上对手的卡清光，15个回合的时间绰绰有余。最后一场战斗双方初始状态再次改变，对手和我方的体力都是75，我方初始派系点数为6，要求15个回合内打倒对手。最重要的是对手除了中央的位置，其它四个部分初期都已放置佣兵卡，而对手的第一个会合必定往中央位置放置但丁的卡形成连续技。用骸骨士兵战术的话在刷卡方面会非常严格，将英雄派系梨花的卡和佣兵派系摩尔人依斯愿望卡、以及佣兵派系和反派派系的骸骨士兵的卡刷出。这样可以利用前者快速增加派系点数，后者形成连续技，10个回合内达成胜利条件。

加百利诺曼

目标：打倒加百利诺曼

奖励：资源卡——加百利诺曼的左轮手枪、煤气桶爆炸、全部崩落；个人造型、卡片图案

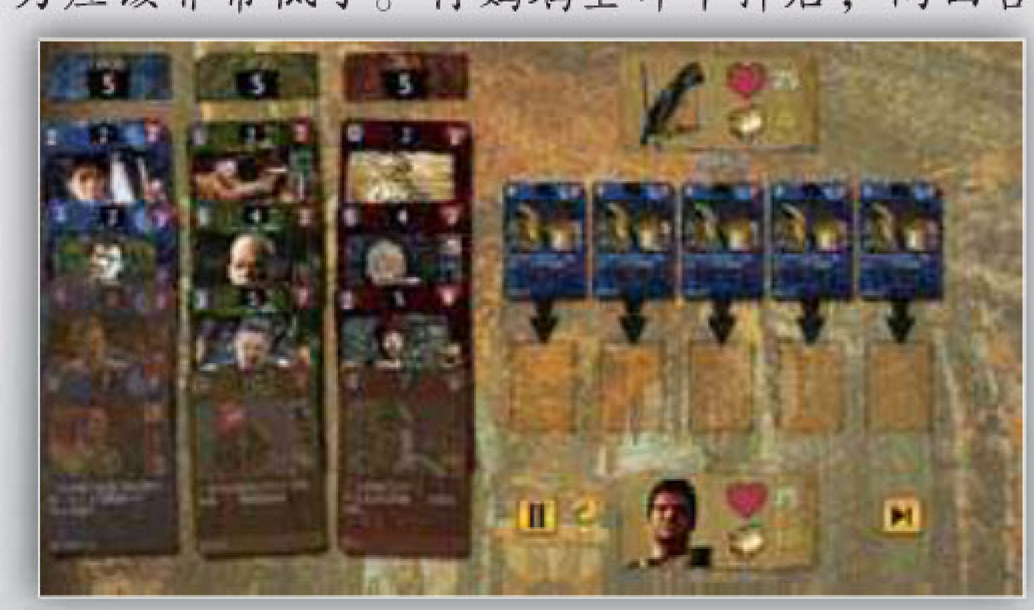
对手会使用的卡片很多，除了最具危险的即时伤害卡外，还有安多纳凡诺的卡片，我方英雄派系卡一定要注意，尽量不要出击太强的，如果要出击也应保证体力在8点以上，否则一旦被打倒损失就大了。另外对手还会使用加百利诺曼的卡，卡本身没有太大威胁，但他会使用资源卡卡加百利诺曼的左轮手枪，一旦放置可以增加9点攻击力，非常恐怖，好在卡片体力不高是他最大的弱点。对手的体力有75点，我方则是50，根据其派系点数很充足的特点，玩家可以刷一些干扰类型的卡，一定程度上降低对手打出强力卡的速度。英雄派系梨花卡是本战增加我方派系点、以及挡子弹的最强炮灰，一定要多加利用。第二场开始对手的初期派系点数会下降，但场上自动先放置一张加百利诺曼的卡，体力很低可以刷一张3点即时伤害的派系卡直接击破他，接下来的打法就比较自由了。最后一战对手会额外增加30点宝藏点，要注意我方卡片初期的防御。

鹦鹉约瑟

目标：打倒鹦鹉约瑟

奖励：资源卡——苏利的船、瀑布、坑洞；个人造型、卡片图案

本关我方一开始75点体力+10点宝藏+全派系5的初始点数，看上去华丽无比，但实际上对手一开始会自动打出5张鹦鹉约翰的卡，同时每打倒一张还会立刻补充一张，无限循环。虽然每张都只有2的体力，但每张4的攻击力+直接1点伤害的能力加起来不可小视。鉴于对手会不断补充卡片的特点，使用骸骨士兵会比较简单。将英雄派系梨花以及反派和佣兵的骸骨士兵刷出来，开始的2回合让梨花出场，挡住其中一只鹦鹉的攻击，或者第1回合就放置出场即造成伤害的卡来干掉一只鹦鹉，这样第四回合开始就可以让骸骨士兵出场了，这个时候玩家体力应该非常低了。将鹦鹉全部干掉后，两回合



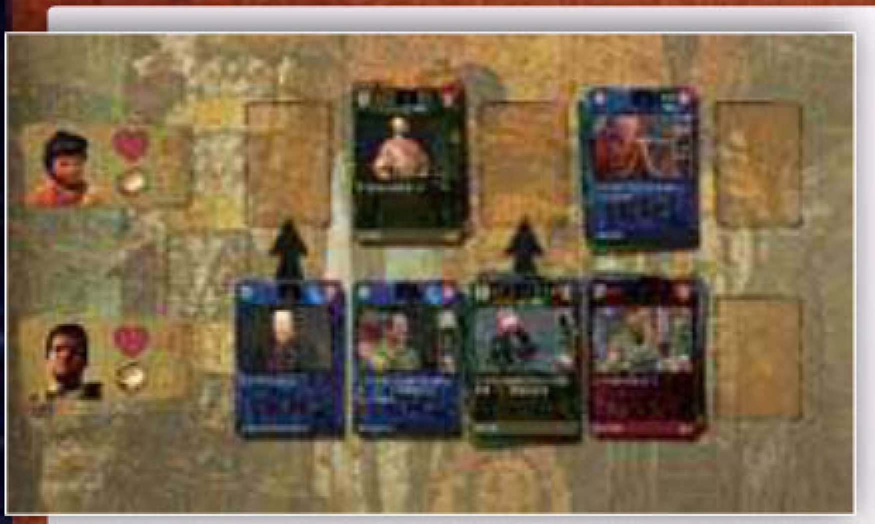
内可以保证绝对完全无伤，第三回合后每回合最好都要打出低消耗卡来抵挡鹦鹉的伤害，这样每回合可以让伤害降到最低的1点，坚持3个回合必定胜利。（另外，刷出反派的安多纳凡诺也可以得到同样的效果，但要注意安多纳凡诺最好在后打出避免不必要的浪费，除此之外也可以刷出减少玩家50%伤害的防御类派系卡来降低伤害。）

DLC·U2扩充包

贝玛

目标： 打倒贝玛

奖励： 英雄卡——贝玛；资源卡——蛮牛乱窟；个人造型、卡片图案



对手第一个回合必定打出贝玛的卡片，其能力是出场时所有的己方卡片体力全回复，好在该卡的攻击和体力都不高。推荐使用高攻击力型的卡片组合，例如德瑞克、翠丝，以及安多纳凡诺和加百利诺曼等等，当然骸骨士兵战术也是不错的选择，增加派系点数的卡多刷几张即可。另外，下载了U2扩充包的情况下，反派派系此时也会出现每回合增加我方派系点数的卡了，可以多加利用。本次的对手还会打出新卡西藏村民以及哈利费恩，前者效果为每回合回复玩家体力5点，这张卡千万不能让其存活在场上，好在该卡能力很差，容易击倒；后者打出后的回合内，可以连续打出2张资源卡，对手宝藏点过多的话威胁很大，该卡弱点也是低体力、低攻击。第二和第三场战斗对手有可能使用让玩家丢弃所有防御卡和跳过下一个回合的干扰型派系卡，防御起来都比较困难，不要让我方卡片的体力过低。最后一场战斗胜利条件变更为超量杀害对手，必须将对手的体力扣减到-6才能过关，条件本身不难，难点在于本场战斗对手所有宝藏点会增加甚至翻倍，存入宝藏卡时宝藏点数会直线飙升，对玩家很不利。同时她还会使用反派卡德拉查上尉，打出时我方所有派系点数-2，无视攻击计时器，卡的消耗不大攻击很高，威胁非常大。这场战斗建议启用骸骨士兵，刷2张后积累派系点数，过程中出一次错很容易被全灭，多试几次吧！

摄影师杰夫

目标： 超量杀害对手3点体力

奖励： 英雄卡——摄影师杰夫、艾莲娜（冬装）；个人造型、卡片图案

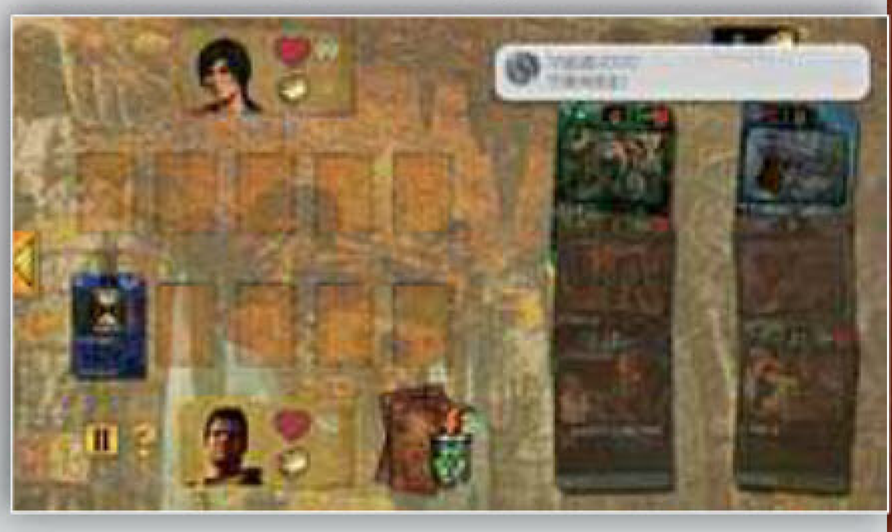
对方第一回合必定打出的摄影师杰夫的卡，卡的强度很低，但一回合能够打出2张资源卡，如果再运气好一点抽到高点数的宝藏卡的话，我方初期就被立刻压制也是很常有的事。另外，对手那张德拉查上尉依旧是非常头疼的卡，初期就遇到的话最好重来吧。本战推荐德瑞克等几种高攻击力组合，积累派系点数是非常必要的。第二和第三场战斗削减对手体力的要求会提高到-5，最后一场则是-7，难度依旧。注意对手有可能打出一张强力的高攻击反派卡，能对我方所有英雄派系卡立刻造成10点伤害，和骸骨士兵的能力类似，看到对手的反派点数积攒至6时就要小心了，打出高消耗的英雄派系卡片时一定要慎重。另外，最后一场战斗和与贝玛一样，对手的宝藏卡点数是翻倍的，别让他积累到过多的宝藏点。

克洛伊弗瑞兹

目标： 积累55点宝藏点

奖励： 英雄卡——克洛伊弗瑞兹；资源卡——克洛伊的45 Defender；个人造型、卡片图案

要求积累55点宝藏点，难度还是非常大的。对手第一回合必定打出克洛伊佛瑞兹的卡，能力强且每回合还会随机对我方一张卡片造成攻击力一半的伤害，玩家积累派系点数时一定要小心场上卡片的体力，推荐可以打出英雄派系文森普瑞兹的卡，体力高达8点，抽宝藏卡时就看玩家的手气了。第二战的胜利条件变为超量击倒对手5张卡片，先积累派系点数再打出高攻击力的派系卡吧，50点体力够玩家前期抵挡的。第三战的区别在于对手体力增加到99点，其余条件一样片。最后一场战斗胜利条件变为积累110点宝藏点，同时对手的宝藏卡价值增加，笔者还是推荐用骸骨士兵先清场，再慢慢收集宝藏点，想要靠直接打出每回合存入宝藏卡的派系卡过关的话基本行不通，对手实力非常强，玩家50点的体力绝对耗不起（注意打出骸骨士兵前保证克洛伊弗瑞兹体力在10点以内，不然她没被清下去的话战局依旧不乐观）。



卡尔雪佛

目标：打倒雪佛

奖励：英雄卡——卡尔雪佛；古物卡——普巴匕首；个人造型、卡片图案

对手第一回合必定打出的卡尔雪佛的能力为对方佣兵卡和反派卡立刻受到2点伤害，第一回合不要放置这两个派系的卡，避免不必要的损失。另外还要注意，对手首次出现了每回合自动增加2点英雄派系点数的能力，但是反派派系点数每回合不会自动增加，玩家使用的卡片方面可以多考虑一些克制英雄派系的组合，例如安多纳凡诺的卡等。第二场战斗开始我方初始派系点数会减少1点，但对战局影响不大。

丹津

目标：打倒丹津

奖励：英雄卡——丹津；佣兵卡——西藏村民；个人造型、卡片图案

一开始对方就会直接打出丹津的卡，攻防能力强不说，且打出时会增加所有派系点数2，每回合还会让场上最弱的卡片回复1点体力。我方初期则会自动打出一张艾莲娜的卡片与其对立，但攻击力绝对无法直接打倒他。除了骸骨士兵战术外，玩家也可以刷出德瑞克或苏利文的卡片进行支援，配合一些特殊资源卡。第二场和第三场战斗开始我方不会再有翠丝登场，同时对手初期英雄派系点数激增，难度大幅上升的同时也加大了玩家战术的自由性，例如安多纳凡诺的卡，对英雄派系卡威胁很大，攻击也不俗。本战玩家的初始派系点数会增加到4，如果要使用骸骨士兵战术，应注意对手放置的卡有部分体力超过10点，需要在骸骨士兵登场之前削减到10以内。最后一场战斗会增加8回合内胜利的附加条件，同时对手的宝藏卡点数翻倍，初期派系点数暴增，可以说是U2扩充包中难度最高的一场战斗，保持基本打法不变的情况下运气也非常重要。对手很大概率一开始就放强力卡让玩家派系点数都无法积累，推荐使用梨花的卡一边当炮灰一边积累我方的派系点数再进行反击。



哈利费恩

目标：超量杀害对手6点体力

奖励：反派卡——哈利费恩；资源卡——麻醉标枪；个人造型、卡片图案

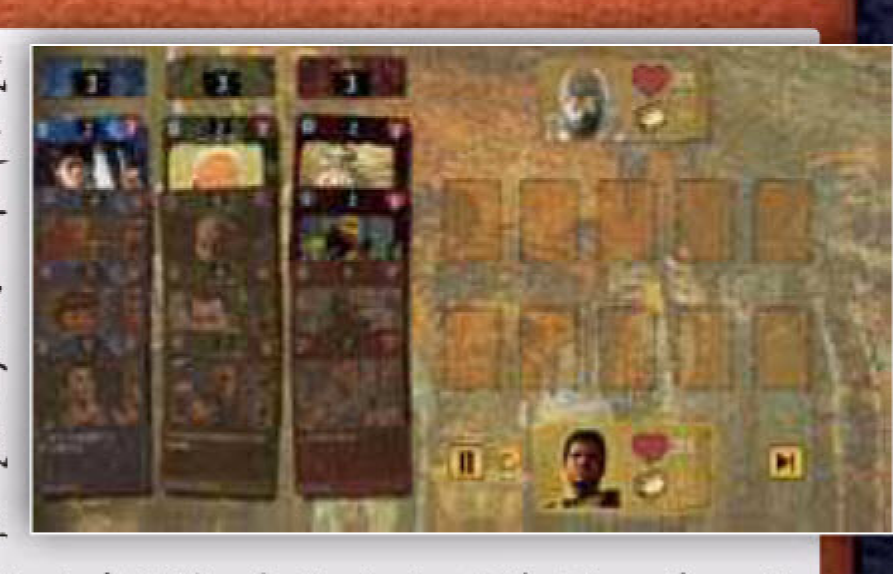
本次战斗麻烦之处在于，第一回合对手必定使用专用资源武器卡，让我方所有卡片跳过战斗阶段，如果再配合强力的反派卡，完全压制我方非常容易。此战的关键是必须挡住对手的攻击，同时还要快速积累派系点数，使用骸骨士兵打法依然最轻松，但注意不要刷出英雄派系的骸骨士兵，用梨花的卡一边抵挡攻击一边增加反派和佣兵派系的点数，必要时可以利用资源卡来削减对手卡片数量，剩下的就看运气了，撑到点数足够我方基本就赢了。第二场战斗取消了超量杀害的条件，只要打倒对手即可获得胜利。胜利条件下降的同时对方初期派系点数激增，维持基本打法的同时要注意自己的体力，别没撑到反击就先挂了。最后两场战斗我方初期的派系点数降低到3，且最后一场要求超量伤害到-10的体力，虽然看上去更难但实际上没太大区别，强化任意一张卡攻击力达到11点以上即可（对手体力为1的情况下）。



士兵骨骸

目标：打倒士兵骨骸

奖励：佣兵卡——士兵骨骸；个人造型、卡片图案



此战对手必定打出的卡除了体力高点以外完全无威胁，而且对手使用强力卡的概率也大大下降了。第二和第三场战斗我方初始派系点数会下降，对手宝藏卡价值增加，同时胜利条件变为超量伤害对手至-6和-10体力。惟一要注意的是对手会打出的每回合回复体力的派系片以及即时伤害类资源卡，不要让其有反击的机会。

汀莱姆

目标：打倒汀莱姆

奖励：佣兵卡——丁莱姆；资源卡——M32 Harmer；个人造型、卡片图案

对手使用的汀莱姆卡片能力相信玩家在之前的战斗中就应该已经见识过了，只要我方一开始打出积累派系点数的卡，那么他的能力就毫无用处。注意他的攻击力比较高，同时还会有一次性的专用武器，好在使用需要消耗大量的宝藏点，宝藏点超过40的话注意让弱卡去挡一下，否则后果不堪设想。第二和第三场战斗胜利条件变更为超量打倒对手4张卡片或者直接打倒他，选择前者的话不用说让骸骨士兵出场吧！控制得好一出场就可以直接获得胜利；选择后者要注意对手体力提升到了50点。最后一场战斗要求8回合内打倒对手，同时对方的体力会降回25点，依旧没有太大的难度。

德拉查上尉

目标：打倒德拉查

奖励：反派卡——德拉查上尉；个人造型、卡片图案

可以说是最恶心的对手之一，德拉查上尉的卡出场就会让玩家所有的派系点数-2，并且无视攻击计时器，对我方第一回合打出的卡片威胁非常大。好在他的命门是体力很低，抓住这个特点打出直接造成伤害的卡击破他。第二场战斗比较特殊，一开始对手和我方会有3张不同的卡片分别对峙，但我方的实力明显输给对方，不过好在我方有25点宝藏点可用。推荐强化苏利文，他是我方初始三张卡中最强的，强化后可以直接击破对面的卡片，然后再利用骸骨士兵快速打倒3张卡结束战斗。最后一场战斗是第二场的强化版，击破对手或者超量打倒7张卡，对手体力提升到了99，推荐完成后者。

德拉甘

目标：打倒德拉甘或超量打倒3张卡片

奖励：佣兵卡——德拉甘；个人造型、卡片图案

对手和我方都有50点体力，生存基本不成问题。对方德拉甘卡片的能力为每回合直接对玩家造成2点伤害，基本可以无视。两个胜利条件中推荐完成后者，等对手打出三张卡后让骸骨士兵上场直接胜利。第二场战斗胜利条件变更为打倒对手或生存7回合，同时对方会直接放置2张士兵卡，他们的攻击力根据佣兵点数而定，回合拖太久了会非常危险。依旧是第二个胜利条件容易完成，让炮灰去挡住对手的进攻就行。最后一场战斗的胜利条件为打倒对手或者超量打倒6张卡片，老办法依然奏效。

守卫

目标：超量杀害对手5点体力

奖励：反派卡——守卫；资源卡——树脂炸弹；个人造型、卡片图案

对手第一个回合必定使用守卫的卡片，打出时我方角色所有防御卡会直接掉落。针对这个特点，我方只要第一回合不使用防御卡就不会有损失。其它方面要注意对手使用的卡体力都比较高，攻击不够可以用资源卡来强化。第二和第三场战斗我方和对手体力增加到50，初始有25点宝藏点，胜利条件增加到超量伤害-7点，难度依旧不高。最后一场则提高到-10点，着重强化一下攻击快速过关。

左朗拉札雷维奇

目标：打倒拉札雷维奇

奖励：反派卡——左朗拉札雷维奇；资源卡——拉札雷维奇的散弹枪；个人造型、卡片图案

U2扩充包的最后一名对手，初期光体力就要比我方多25点。实际上难度真心低，他的卡片技能虽然和骸骨士兵一样，出场就会立刻对英雄派系的卡片造成10点的固定伤害，但只要我方第一回合不放置任何英雄系卡片，他的技能就对我方完全没有威胁（并且他还不一定打出该卡）。左朗拉札雷维奇的卡攻击力较高，但体力很低，我方可以先积累两个回合的派系点数再打出强力卡一击击破他，对手的其他卡威胁相对较小，只要让玩家控场的话，75点的体力也是任玩家宰割的命。第二和第三场战斗开始对手会自动放置一张左朗拉札雷维奇的卡在场上，出场技能自动无效，最重要的是我方初始派系点数全部会增加到5，更适合使用骸骨士兵战术，难度不增反降。最后一场战斗对手初始会增加30点宝藏点，会使用资源卡强化卡片，需注意我方卡片的体力。



DLC·U3扩充包

查理卡特

目标： 让德瑞克（套装）撑过5个回合不被打败

奖励： 英雄卡——查理卡特；资源卡——撞球杆；个人造型、卡片图案

对手会使用的查理卡特能力一般，拥有出场就造成3点伤害的能力。第一场战斗的胜利条件很简单，我方一开始打出的德瑞克（套装）的能力非常强，强化一下防御力根本不用担心会被击倒，不过要小心对方每回合都会打出即时伤害卡，我方如果要打出其他卡与德瑞克配合的话，一定要注意体力。另外还要注意玩家的体力只有25点，不要让对手5回合内削减到0。第二场和第三场战斗要求的回合数延长到7个回合，同时我方初始派系点数下降，这时最好让德瑞克的体力保持在10点以上并且尽量避免让对手获得过多的宝藏点，否则对手有可能使用资源卡一次造成10点左右的伤害。最后一场要求时间延长到9个回合，对手有可能抽到对所有卡片直接造成25点伤害的黄金雕像古物卡，这伤害没办法避免，遇到的话重新开始吧！（笔者连续遇到两次，并且还是在最后一个回合……）



维特苏利文

目标： 打倒苏利文

奖励： 英雄卡——年轻苏利文；资源卡——戒指解码器、运输机

对手除了会打出苏利文的新卡外和基础包并没有太大的区别，他的卡能力为打出时按拥有的佣兵派系点数回复体力，不过第一回合打出基本上对对手没有任何实际帮助，难度不高，因此打法上没有太多的限制。将其打倒后可以获得非常强力的年轻苏利文卡片。第二场和第三场战斗我方初期派系点数减少，同时对手的宝藏卡价值翻倍，千万不要轻敌。

沙林

目标： 打倒沙林或打出附身巨灵

奖励： 英雄卡——沙林；佣兵卡——游牧民族的骑兵；个人造型、卡片图案

很有意思的战斗，胜利条件除了打倒对手外还有打出特定的派系卡，就可以直接获得胜利。第一场战斗要求打出反派卡附身巨灵，要消耗4点反派点。开始时我方反派的初始派系点为0，并且每回合不会自动增加反派派系点，只能靠玩家打出增加我方反派派系点的卡来积累。对手会使用的卡包括一些即时伤害卡，一定要保住我方弱小卡的安全，另外还可以利用一些打出后就直接增加反派派系点的卡当炮灰来快速累积目标点数，点数一旦累积够就等于胜利了。第二场和第三场战斗要求打出的卡为反派卡罗伯托葛洛，需要的点数翻了一倍，打法不变的情况下也就战斗的时间会延长一点。最后一场战斗要求打出的是反派卡斯坎诺，前面都能通过的话，相信这里也不会有问题。最后要提醒玩家，本次我方使用的派系卡部分是固定的，别的时候注意一下

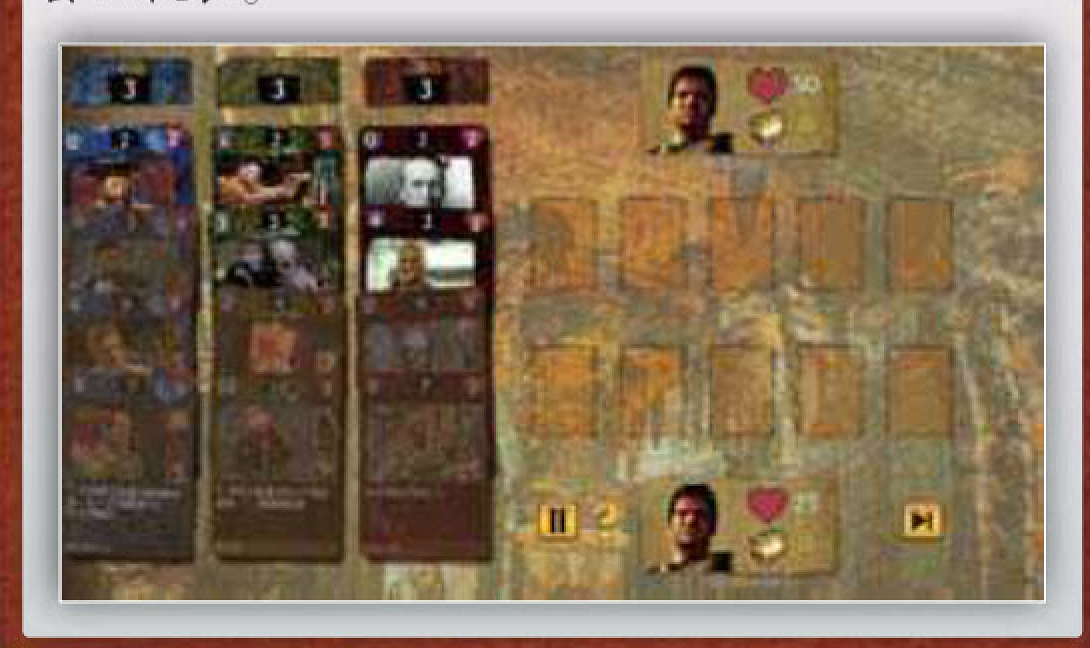


奈森德瑞克

目标： 打倒德瑞克

奖励： 英雄卡——年轻德瑞克、德瑞克（沙漠）、德瑞克（套装）

实际上就是基础包德瑞克的强化版，会打出的派系卡种类明显增多，但强度依旧很低，刷几张强力的派系卡轻松就能获胜。惟一要注意的是对手会打出年轻苏利文的卡，我方的反派派系卡一定要保证自己的体力在5以上。最后一场战斗对手的体力会增加到50点，战斗时间会比较长。



拉米西斯

目标：杀害拉米西斯的卡片

奖励：反派卡——拉米西斯；资源卡——拉米西斯的船；个人造型、卡片图案



只要将对手放置在中央位置的拉米西斯的卡片打倒就算胜利，第一场战斗该卡只有7点体力，加上我方有20点初始宝藏点，一开始刷一下卡，让佣兵派系保镖的卡出现，再刷出攻击力+4的资源卡，第一个回合就可直接击倒他（攻击力+4的资源卡需要消耗22资源点，第一回合即时存入宝藏卡即可）。第二场和第三场战斗该卡会自动装备+4防御力的防御卡，攒两个回合的资源点轻松击破他。另外也可以灵活运用伤害系资源卡，一旦抽到就能加快胜利节奏。最后一场战斗它会自动装备攻击力+8的强力武器，刷不出资源卡的话最好能让炮灰类派系卡挡一下攻击，13点的攻击力不可小视。

克洛伊弗瑞兹

目标：打倒克洛伊

卡片：英雄卡——克洛伊（伦敦）、克洛伊（沙漠）；资源卡——消音手枪

和U2扩充包的克洛伊基本上没区别，她会使用克洛伊的新卡，每回合能额外给随机卡片造成攻击力一半的伤害，除非强化过攻击力，不然基本没威胁。使用反派卡安多纳凡诺或者左朗拉札雷维奇的卡可以轻松击破她，但要小心对手会使用即时伤害系卡片，我方打出的卡体力低于3点以下时一定要强化。

塔伯特

目标：让苏利文（套装）撑过7个回合不被打败

奖励：反派卡——塔伯特；佣兵卡——塔伯特的手下；个人造型、卡片图案

第一场战斗中苏利文（套装）的能力不强，体力只有6点，而对方初始派系点数非常高，一开始就可以连续不断地打出强力的卡，建议玩家刷一些即时伤害的卡，然后给苏利文增加防御的同时，用即时伤害卡伺机攻击对手，削减他弱卡的数量。撑7个回合需要一点运气，如果我方全是增加攻击的资源卡，那很可能撑不过7回合，如果有低消耗的伤害卡则会容易很多。第二场战斗要求打倒对手中央的塔伯特卡或直接击倒对手，虽然塔伯特的卡能力异常低下，但他会直接携带强力攻防卡登场，且防御卡不能一次性打掉的话每回合都会自动回复。本关有两种打法，第一种是玩家熟悉的骸骨士兵战术，需配合资源卡，他的防具会削减一半伤害，打出骸骨士兵时的实际伤害为5；第二种可以利用无视对手防御卡的角色，这里首推反派卡罗伯托葛洛，出场后只要撑过一回合的攻击即可解决他。切记打掉防御卡后还需要解决他，否则他会立刻再装备防御卡。最后一场战斗要求玩家打倒对手或打出苏利文（套装）的卡，和对手沙林一样，我方英雄点数初始为0每回合回复为0，需要卡片的技能支持，建议刷到打出后直接增加派系点数的卡，以及每回合增加全派系点数的卡，这样相互辅助，很快就能积累5点英雄派系点数。



凯萨琳马洛

目标：打倒马洛

奖励：反派卡——凯萨琳马洛；资源卡——马洛的雨伞；个人造型、卡片图案

U3扩充包中最后一名对手，第一场战斗要求直接打倒她，但其体力高达75点，且初始就拥有7点的反派派系点数。第一回合我方最好不要出场任何英雄派系的卡，否则会被她的即时伤害系反派卡立刻打回来，等他的反派强力卡登场后，再积累派系点使用强力卡进行反击。第二和第三场战斗对手一开始就会在场上放置一张凯萨琳马洛的卡，体力高达12点，好在攻击力低下，同时初期点数大幅下降，用同样的战术击倒她吧。最后一场战斗对手会增加50点的初始宝藏点，如果她一开始就放置强力武器的话最好打出梨花的卡去挡一下，否则强化后的固定伤害以玩家的体力撑不过3回合。



奖杯一览

奖杯图标	奖杯类型	奖杯名称	获得条件
	金杯	大师级宝藏猎人	取得游戏中的所有东西（不包括扩充包）。需在宝藏猎人模式中打倒17名对手，包括每名对手所有的比赛，合计85场
	银杯	专业宝藏猎人	与宝藏猎人模式中的17名对手全部对战过至少一次
	银杯	超过9000	在宝藏猎人模式下存入宝藏点的数量达到9001点
	铜杯	猎人执照	在宝藏猎人模式中完成与第一名对手的第一场教学战
	铜杯	卡片艺术	取得所有的卡片图案，共17张。在宝藏猎人模式中每一名对手都有一张卡片图案，击破后即可随机抽取，第五次抽取获得概率为100%
	铜杯	追求造型	取得所有的个人造型，共17种。取得条件同“卡片艺术”
	铜杯	卡片爱好家	取得宝藏猎人模式中的所有卡片，共39张
	铜杯	幕后花絮	取得所有背景。在宝藏猎人模式中每一名对手都有一张背景，击破后即可随机抽取，第五次抽取获得概率为100%，将该模式下的前13名对手击破后即可全部获得
	铜杯	改头换面	在选项中更改过玩家的个人造型、卡片图案或背景
	银杯	大丰收	将宝藏猎人模式中任意一名对手所持有的5张奖励卡片全部获得后入手
	铜杯	小试身手	在多人游玩模式下进入连线对战并获得一场战斗的胜利
	银杯	专业宝藏猎人Ⅱ	与U2扩充包内的所有宝藏猎人对手进行至少一次战斗后入手（DLC奖杯）
	金杯	大师级宝藏猎人Ⅱ	取得U2扩充包内的所有东西，只包含该扩充包，在宝藏猎人模式中打倒12名对手，包括每名对手所有的比赛，合计45场（DLC奖杯）
	银杯	专业宝藏猎人Ⅲ	与U3扩充包内的所有宝藏猎人对手进行至少一次战斗后入手（DLC奖杯）
	金杯	大师级宝藏猎人Ⅲ	取得U3扩充包内的所有东西，只包含该扩充包，在宝藏猎人模式中打倒8名对手，包括每名对手所有的比赛，合计29场（DLC奖杯）



作为“《未知海域》系列”的支线作品，游戏的素质非常不错，玩法简单易上手，同时也不缺乏深度，让玩家以另一种方式来了解和操作系列中的经典角色。本作内容丰富，基础包的宝藏猎人模式游戏时间大概在20小时左右，算上两个DLC还能让游戏时间翻一倍，玩家更可以在线对战。总体来说算是PSV上不可多得的一款卡片游戏，而且本作的奖杯非常容易拿，奖杯控们一定不要错过哦！

作为2D FTG的领头羊作品，“《苍翼默示录》系列”发售至今已经积累了莫大的人气。如今3DS上的这款《苍翼默示录 克隆幻影》以下载游戏的形式在任天堂e商店中以800日元放出下载，让不少爱好者感到好奇。可爱的Q版人气角色们将在这个小小的平台上展开怎样的战斗呢？本辑白菜就体验了这款作品，并为大家带来详细的“攻略”。

文 白菜　美编 Juxi





ACT	动作	3DS
苍翼默示录 克隆幻影		
ぶれいぶる－くろ－んふぁんたずま		
Arc System Works	日版	2012年12月26日
1人	800日元	无对应周边

系统介绍



按键	效果
滑杆	移动
十字键	视角拉远/拉近
A	通常攻击
B	跳跃
X	Drive技
Y	保险
L	视角拉远
R	视角拉近
Start	暂停菜单

操作详解

通常攻击

按下A键即可使出。连打A键可以打出连续通常攻击派生，派生的次数根据角色不同各有区别，但基本都是2～3回攻击。

跳跃

按下B键即可使出。需要注意本作的跳跃系统跟通常的ACT有所区别：跳跃的高度跟跳跃的距离是成正比的。也就是说，玩家必须跳出一定的距离，才能让跳跃达到一定的高度。这在某些角色的跳跃攻击需要一定的高度才能产生判定的情况下，非常麻烦。

Drive技

按下X键即可使出。每个角色的Drive技都各有区别，基本上遵循了原作FTG中的特点，这也是每个角色用起来最大的区别所在。

保险

按下Y键即可使出。保险就跟大部分ACT中的保险一样，发动后全身无敌，并对周围360度都会产生强力的攻击判定，将敌人吹飞（除了JIN以外）。不过作为代价，每使用一次保险，忍耐槽都会增加1/3的累积量。当忍耐槽残存量不足1/3时，使用保险会让自身角色进入气绝状态，气绝时间参照忍耐槽的残量多少来计算，最长可达4秒。特别需要注意的一点是，保险的攻击动作出现以后角色是无敌的，但是从按键到释放之间有极小的空隙时间，这段时间敌人是可以攻击我方的。



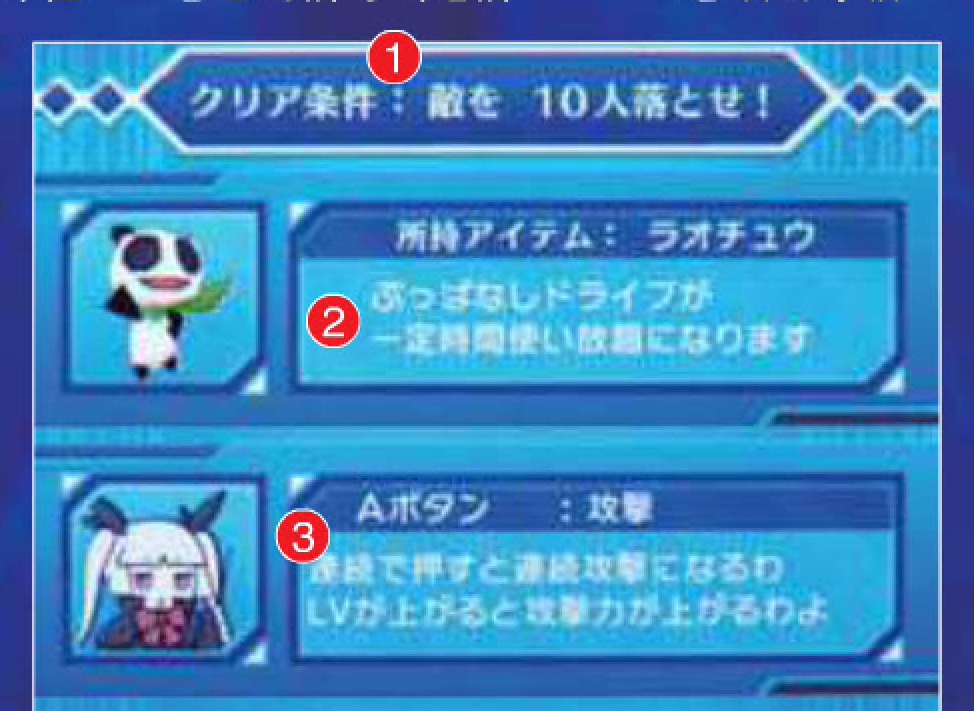
快速起身

被攻击命中倒地后，按下任意功能键就能快速起身。如果什么都不按，则会在一段时间后自动起身。快速起身有助于玩家早一步恢复体势并进行位置调整。除特殊情况下，一般推荐倒地后进行快速起身。顺便一提，倒地时角色仍然有受创判定，而在起身动作中则是无敌的。

画面要素



①玩家角色 ②敌人 ③杀敌数 ④Drive技固有标记
⑤生命值 ⑥忍耐槽与气绝槽 ⑦攻击等级



①过关条件 ②装备道具 ③操作导航

画面详解

杀敌数

关卡开始到现在为止一共打下平台的人数。由于本作并没有体力槽这一说法，因此必须将敌人推下平台才能算击倒。

Drive技固有标记

Rachel、Makoto、Platinum和Izayoi的Drive技需要用到固有标记表示，其余角色则不会显示。

生命值

故事模式中玩家操控角色拥有三点生命值，每被打下平台一次就损失一点，全部损失后视为GAME OVER。过关后生命值会得到全回复。而在挑战模式下没有生命值设定，意即只有一血。



忍耐槽与气绝槽

每次受到敌人的攻击，或是使用保险后，忍耐槽都会上升。当忍耐槽加满后，再次受到攻击则会在忍耐槽的上方开始累积一层半透明的气绝槽。当受到攻击或使用保险导致气绝槽也加满后，角色就会陷入气绝状态，头上环绕着金色五星，并在气绝槽自动削减归零前无法行动。气绝状态下的角色受到任何攻击都会自动追加吹飞效果。气绝槽在没有受到攻击的时间内会自行缓缓削减。

攻击等级

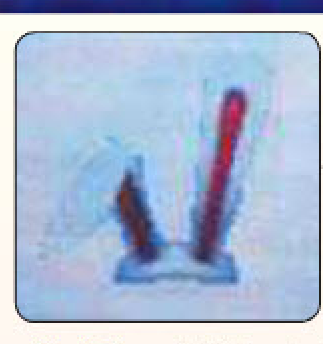
一定程度上跟忍耐槽挂钩的要素。游戏中将忍耐槽的计量划分为三个阶段，每超过一个阶段，角色的攻击等级就会上升1级，初始为LV0，最大可上升至LV3，且过程不可逆。攻击等级越高，攻击上附加或强化的效果也就越多，角色的战斗力就越强。当生命值减少时（被打下平台），攻击等级也会归零。



■Ragna可以制造出攻击等级最高，而忍耐槽最低的特殊状态。

道具

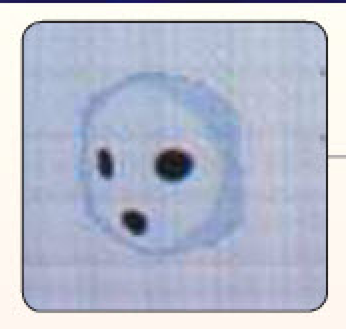
在关卡中会不时出现一些道具，玩家角色触碰之后即会自动装备。道具会在限定时间内产生各种各样的效果，下文将对所有道具进行详细地分析。注意道具有覆盖效果，后取得的道具将会覆盖掉先取得的道具的效果。



兔耳（うさみみ）

效果：一定时间内可以进行二段跳。

分析：总的来说是属于有益道具类别。故事模式中由于不容易遭到敌人的围攻，因此并没有说非用不可，再加上也是主动效果道具（要玩家自己按键才发动效果），因此装备着也没有什么坏处。而在挑战模式下，特别是在500人斩后将要面对敌人滔滔大军的情况下，二段跳出色的位置调整和突围功能则显得至关重要，除了避开敌人的围攻以外，还可以避开一些有害道具。



面具（お面）

效果：一定时间内移动速度降低。

分析：速度降低之后，最主要的麻烦就是无法快速调整自身的位置，但是一来这个道具的效果持续时间极短，二来除了在故事模式中回避巨大化BOSS的冲撞以外，要求快速调整位置的场面并不常见，因此虽然这个道具分类上算是有害道具，但一不小心装备上后也不用太过惊慌。



S徽章（Sメダル）

效果：一定时间内移动速度提升。



分析：先从结论来说，这个道具基本上属于有益道具，但使用不慎的话同样会给玩家带来大麻烦。由于加快移动速度，在跑位更快捷的另一面，跳跃的距离也会加长，不熟悉加长后的距离的话，很有可能直接跳出场外。特别是对于一些跳跃攻击有惯性的角色来说，更是要小心注意。另外除了PORT（夜）场地右侧的断层阶梯以外，所有场地的边缘都不会因为行走而掉落，因此在加速跑位时也可以安心。



爆弹（ばくだん）

效果：一定时间后爆炸，让范围内的所有角色全部陷入气绝状态。

分析：极恶道具，不止是可以不吃就不吃，甚至要彻底绕开。装备爆弹后角色头上的爆弹会开始倒数计时，5秒后就会爆炸，或是遭到攻击后立刻爆炸。爆炸范围与保险的攻击范围差不多。由于气绝状态下遭到的所有攻击都附带吹飞属性，因此只要有敌人没被卷入爆炸，那就是相当危险的状况。而且爆弹的危险性还不止如此，该道具还时常引发BUG。例如在爆炸的瞬间如果角色突然受到倒地效果攻击，就有可能出现爆炸后无法移动而直接滑出场外的状况。实在是不小心吃到爆弹了，建议立刻停止攻击，并尽可能将场上所有的敌人聚集在一起，然后往他们的中心地带冲过去挨一下攻击或是直接倒计时结束爆炸。这样大家都会气绝，而玩家会比敌人先醒过来。注意挨的攻击可不能是倒地效果攻击。





熊猫（ラオチュウ）

效果：一定时间内可以无代价使用保险。

分析：100%的有益道具，应该优先于一切情况装备。关于保险的强大应该不用多言了，而获得该道具后立刻连续释放保险的话，虽然根据保险自身的持续时间略有区别，但最多可以放5～7个，玩家可以根据自己跑位消耗的时间来酌情减少。





D徽章（Dメダル）

效果：一定时间内攻击等级维持LV3。

分析：强制将攻击等级维持在LV3的道具。不过如果追求杀敌效率的话，大部分情况下玩家都是早早将角色提升至LV3了，因此实际用处并不明显。但因为没有什么坏处，因此还是算有益道具。



天玉乌冬（天玉うどん）

效果：一定时间内忍耐槽持续回复。



分析：实际回复量为最大值的1/2左右。由于忍耐槽降低后就不容易引发气绝状况，而且可以再次安全使用保险，因此这也是优先级别极高的有益道具。

角色解析

Ragna（ラグナ）



Drive技： 附带吹飞效果的攻击，同时按命中的人数对忍耐槽进行回复。
安全指数： ★★★☆☆
杀敌效率： ★★★★☆

说不上超强但也不会弱，拥有正统主人公型角色强度的Ragna。通常攻击可以三段派生，按照平砍→挑空→吹飞的顺序依次打出。不过一反原作地面战超长射程的特点，攻击的距离并没有优势。空中攻击不会击倒敌人，落地后可以马上连续攻击，是属于切入型的招式。Drive技为前方（约150度）吹飞技，持续性不错，并且带有回复忍耐槽的特性。保险为范围300度左右的超强吹飞技，虽然画面上看起来有吸血特效，但实际上不会回复忍耐槽，而且判定范围偏小。

攻击等级上升后会增加Drive技的吹飞距离和攻击范围。LV3时Drive技对杂兵有着一击出场的破坏力，而由于Drive技回复忍耐槽的特性，因此Ragna的王道战法就是开场保险三连发升到LV3，然后慢慢用Drive技将忍耐槽降回去，危险时刻再放保险的正统作战。Drive技的发动速度不算快，因此在大军压境时对于跑位有一定的要求。牺牲一点点效率的话，可以用通常攻击→Drive技的连接方式，能够降低一些风险。顺便一说，通常攻击二段挑空→Drive技能够将敌人吹飞更远，在BOSS战时很有用处。

但不得不提的是，在使用Ragna时有一个BUG非常讨厌：本作中受到攻击让气绝值加满时，如果该攻击带击倒属性，那么角色将不会气绝，而是被击倒。此时半透明的气绝槽将会完全覆盖住忍耐槽，让玩家无法确认忍耐槽残量。其他角色因为不会回复忍耐槽，影响不大，但对于拥有回复忍耐槽特性的Ragna来说，这样就无法确认当前的回复量，在放保险时也就更加忐忑了。



Jin（ジン）



Drive技： 放出将敌人冻结的攻击。
安全指数： ★★★☆☆
杀敌效率： ★★☆☆☆



通常攻击有三段派生，平砍→平砍→吹飞。其中前两段攻击的范围相当不错，第三段吹飞攻击更是包裹全身的雪华尘乱斩。Drive技能对敌人造成冻结的特殊状态，冻结状态与气绝同样无法行动，但不会一受到通常攻击就被吹飞。冻结中的敌人再次受到冻结攻击才会被大幅度吹飞。保险为360度超大范围（将镜头缩放到最远的所有可视范围内）的冻结攻击，为全角色中最大的范围。

攻击等级上升后，带来的恩惠是冻结攻击范围增加和吹飞性能强化。但不可否认的是，Jin本身的吹飞能力确实非常弱，LV3后的通常攻击最后派生也吹飞不了太远的距离。而Drive技只会让敌人冻结，想要吹飞还得再加一下，因此杀敌效率上比起一招就能吹飞敌人的角色来说无可奈何地低上一截。

不过效率低下换来的是立回上的优势，冻结的敌人可以成为障碍，阻挡其他敌人的行动。因此Jin的主要战法就是先将敌人冻结，然后将自己调整到不会背对敌人的位置，再将冻结的敌人吹飞。虽然步骤很麻烦，不过这样也确保了一定程度上的安全性。另外值得一提的是他的保险，由于将吹飞效果替换为冻结效果，且拥有超大范围，因此在陷入被敌人围困的危机时，可以不管三七二十立刻释放保险。因为敌人不会被吹飞而是被冻结留在场上，所以不会立刻刷新出新的敌人，即使有个别敌人在被Drive技冻结后再次遭到冻结吹飞下场，而刚好刷新出来，也会被其他冻结的敌人挡住去路。Jin虽然会陷入气绝，但仍然能够比冻结的敌人更快恢复正常状态，因此在保险的运用上相比其他角色来说更有安全感和自由度。

顺便一说，由于通常攻击最后的乱斩可以中途改变方向，而不管敌人在哪个方向，触碰到攻击判定都会被吹飞至Jin的前方，因此还有让JIN站在版边，通过乱斩将靠近的敌人送出去的邪道打法。不过一来效率比起冻结吹飞并没有什么优势，二来危险系数只升不降，所以单单作为一个小知识知道就行了。



Noel（ノエル）

Drive技： 放出强力吹飞效果的枪击。
安全指数： ★★★★☆
杀敌效率： ★★★★★

本作中的三强之一。通常攻击为三段派生，平砍→平砍→平砍，一点起伏都没有，既不能挑空也不能吹飞，惟一的优点就是连携速度极快。也许是重现了原作中有枪攻击的特点，通常攻击的第一段判定很明显超出了枪身的长度，可以理解为飞行道具的攻击？Drive技同样是用枪弹进行的攻击，不过附带吹飞属性，也是Noel清理杂兵高效率的缘由。保险则是360度的吹飞攻击，发动速度一般，范围也不算大。

攻击等级上升后带来的恩惠是Drive技射程和吹飞性能的强化。现在重点说一下她的Drive技，单独发动的话发动极花时间，中途很容易被敌人的攻击打断。但是这里对原作的Drive技可以相互取消连携的特性做了一些补偿，让其可以对通常攻击的任何一段进行快速取消，而经过取消的Drive技发生变得高速化。追求安全战法的话，用通常攻击→Drive技的连技就基本就能让正面的任何敌人都无法近身。极端追求效率的情况下，甚至可以在通常攻击的判定发生前就将Drive技取消出来。

Noel的基本战术就是开场用保险先让自己升到LV3，然后不断以取消Drive技将敌人吹飞就行了。由于Drive技在LV3攻击等级下兼具射程和高吹飞性能，因此对于正面来犯的敌人可以说是占有绝对的优势。但是其对侧面的判定就比较严苛，而且在Drive技发动后会留下一定的硬直时间，因此在敌人刷新速度快的关卡，要特别注意自己的跑位，千万不要被敌人围攻。只要时刻保证敌人都在她的正前方，那么Noel就是无敌的。

顺便一说，Noel可以用通常攻击第一段进行无限连击，如果没有强化攻击等级的话，用这招将BOSS打致气绝然后再吹飞出去也是非常强力的战术。特别是当她以BOSS身份出现时经常会使用这招，远距离的判定会让玩家陷入穷地，中途除了保险以外没有任何脱困的方式，因此务必要小心。





Rachel（レイチエル）

Drive技： 消耗固有风槽，让场上刮起强风。
安全指数： ★★☆☆☆
杀敌效率： ★★★★☆

通常攻击为二段连携，平砍→吹飞。与其他角色有所区别的是，第二段连携是移动旋转攻击，对周身都有一定的判定，但是吹飞距离完全不值一提。空中通常攻击为将手中的阳伞撑开并坐着压下来的招式，同时也是无视跳跃惯性的垂直下落技，但是与其动作相反的是，攻击判定并不在角色的正下方，而是在正前方，确实难以理解。Drive技为消耗她的固有Drive槽（风槽），向她所处的正面刮起强风，风槽最大可以储存4格，不过这里也非常不方便地还原了原作的特性，那就是只有在地面行动时，才能回复风槽。保险则是非常标准的周身保护型，范围与发生速度都无可挑剔。

单看上面的说明实在无法理解Rachel的长处所在，但是因为攻击等级带来的恩惠让她在众多角色中脱颖而出，拥有了极富个性的杀敌方式。攻击等级上升带来的收益，表面上看仅仅是风槽的回复速度提升，但是在LV2以后，还会给她的通常攻击第一段附加绝对气绝的攻击属性！在前文的系统中已经提到过，面对气绝状态的角色，任何攻击都会附加吹飞效果，然而对于Rachel来说，除了以通常攻击连携将敌人打出场外之外，还有更方便的战术：她的Drive技能够将气绝的敌人直接吹出场外，距离几近相当于最高等级的吹飞效果！因此Rachel正常采用的战术，就是开场放保险将自己提升至LV2的攻击等级，然后不断靠近敌人通常攻击，等人数打得差不多以后再一股强风全部吹出去。因为整个过程都在地面行动，所以风的回复也是完全跟得上的。

但是这个战术也有两个致命弱点。一是安全性，由于Rachel的通常攻击第一段判定实在不能说大，几乎要贴住敌人才能命中，自然同时被敌人攻击的可能性也很高。二是适用性，风将气绝敌人吹出场外的效果仅仅适用于杂兵，对BOSS不起作用。因此对BOSS战或者是面对大堆敌人时，换回正统战术更加有效，那就是用通常攻击第二段将敌人吹飞的同时刮风，加大吹飞距离。Rachel的Drive技的特性，从本质上说就是对所有在空中的单位强制施加移动惯性，利用这个特性，通常攻击第二段的移动距离会大幅提升，吹飞距离也会增加不少。不过正统战术也有其不方便的地方，效率比不上气绝吹飞自不用说，还会因为长时间处于空中，导致风的回复跟不上攻击速度，全部用完的一段时间内，安全性和效率都会显著低下。另外刮风时让通常攻击第二段移动

距离大幅提升，掌控不好也有跳崖自尽的可能性。所以玩家要自己把握其中的平衡。

最后还有一点不得不提，Rachel的Drive技是对全场生效，因此如果在刮风的瞬间自己被打至气绝，那么自己也会被风直接吹下场（待遇还不如BOSS）。可想而知，爆弹是能不拿就尽量不拿，另外加速徽章虽然可以提高气绝吹飞战术的效率，但是在加速情况下跳跃惯性增大，在配合吹风的惯性附加，很容易让通常攻击第二段的移动距离把握失准，所以在加速状态下切记千万要谨慎使用正统的吹飞战术。



Taokaka（タオカカ）



Drive技： 高速突进攻击。

安全指数： ★★★★★

杀敌效率： ★☆☆☆☆

通常攻击为二段连携，平砍→吹飞，虽说吹飞的距离完全不够看，但是连携性能非常高，和Noel相当，几乎不会出现硬直。空中攻击是本作最不可原谅的判定欺诈，虽然做出了挥爪的动作，但是完全没有攻击判定！所以可以认为Taokaka根本没有空中攻击。Drive技是高速突进技，并且拥有贯通属性。保险则是360度的强力吹飞攻击，发动速度极慢，不过除了对巨大BOSS战以外，这个弱点也不太明显就是了。

攻击等级上升带来的收益全部集中在Drive技上，分别是移动距离提升，移动速度提升，追加派生段数，另外在LV2后还会为Drive技附加必定击倒的属性，这些大量的强化让LV0与LV3的Drive技完全有着天壤之别。攻击等级每提升一级，Drive技的追加派生就会增加一次突击，而且跟直接出的初段不一样，连携的速度极快，基本不可能被敌人打断。移动速度和移动距离的提升，配合原本就有的贯通属性，以及LV2后附加的击倒效果，让Drive技在突进的过程中完全不可能被阻止，光是连发这招就能让Taokaka进入“无双”的状态。而且，在Drive技的派生过程中，输入方向还可以控制其派生攻击转向，LV3时一共可以使出四次突击，并有三次改变方向的机会。由于突击并非算作空中状态，因此也不用担心会掉下平台。玩家使用Taokaka时，杂兵战中就算闭着眼睛连打X键也基本不会有什么危险。



以上为安全性满点的说明，但在杀敌效率上Taokaka的表现就非常差劲了。首先Drive技的突进并非吹飞攻击，想要达到吹飞效果，只能对第一次突击击倒在地的敌人进行第二次攻击。这里有两种选择方案，一是突击一次后停下来用通常攻击吹飞，一是继续沿着刚才的方向使用突击。前者在移动时会有被攻击的风险，而且攻击等级提升也并没有让通常攻击的吹飞属性得到强化，效率非常一般。后者则是因为突击中如果不带方向再派生突击，Taokaka则会自动向反方向进行突击，所以想要准确地吹飞倒地的敌人，就要时时刻刻对她的高速突击方向进行掌控，而追击倒地敌人的吹飞效果也不算很好，所以玩家此时一般会落得个手忙脚乱，吃力不讨好的下场。看着她满场乱窜不断攻击，但实际上推下场的人数增长得非常慢。

另外还有一点让人愤怒的是，在挑战模式的COLOSSEUM场地中，椭圆场地上下两边开始弯曲的地方，如果突击的角度稍稍有点斜，就会从这里掉下场。不知道是贴图缝隙还是什么问题，总之这个BUG对于Taokaka挑战该模式，埋下了极大的隐患。

Hazama（ハザマ）



Drive技： 放出锁链进行攻击，追加派生可让角色移动至锁链的先端。

安全指数： ★★★☆☆

杀敌效率： ★★★☆☆

通常攻击为三段派生，平砍→挑空→吹飞，跟Ragna一样非常标准，不愧是宿敌。跳跃攻击为平砍，用于切入敌阵，不过由于判定要等落地

后才会发生，因此并不太好用。Drive技是往前方放出锁链进行直线贯通攻击，并附加挑空属性。追加派生可让角色移动至锁链的先端，移动的过程中附带身体撞击吹飞属性。保险是跟通常攻击三段派生非常相似的攻击，范围为360度，发动速度稍慢，不过问题不大。

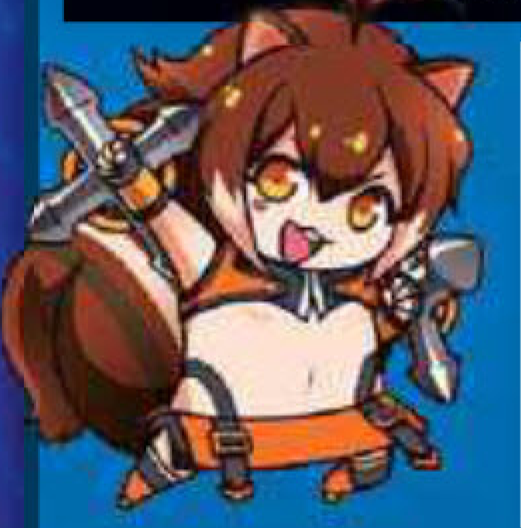
攻击等级提升的恩惠是Drive技追加派生的吹飞效果强化。虽然Hazama有着标准的通常攻击三段派生吹飞，但第二段攻击本身范围小，而又把敌人挑得太高（原作中“蛇翼崩天刃”的高度），导致与第三击吹飞之间的间隔太长（足足一秒），非常、非常容易被其余敌人打断，所以在敌人很多的时候基本是不能用的招式。因此清理杂兵的重任就落在了Drive技的肩上，如此一来攻击等级强化带来的吹飞效果强化对于Hazama来说就非常关键了，LV3时的吹飞力几近等同于最高等级的吹飞效果。

不过由于Hazama在Drive技派生移动时位于空中，因此掌握不好移动距离的话，直接跳出场外也是常有的事。锁链移动的距离差不多为挑战模式的COLOSSEUM场地纵向距离短一点点。这里有一个小技巧，在移动过程中按A键进行通常攻击，Hazama就会在按键的时机立刻落地并使出地面通常攻击第二段。这是一个非常实用的刹车方式，只要不是面朝场外贴住版边派生，一般来说都能停下来。之后是继续跑位还是直接出第三段攻击，就看场上的情况了。

总结下来，Hazama的战术就是开场把攻击等级提升到至少LV2以上，然后看准位置使用Drive技派生将敌人吹飞。由于派生移动中有贯通判定，因此一次用锁链贯穿大量敌人后再追加派生会比较有效率。锁链攻击→派生移动之间可以有一些延迟时间，建议玩家在使用时充分利用这段延迟时间，一来判断移动的距离会不会让自己跳出场外，二来在敌人靠近Hazama时很有可能连中两次锁链攻击被打得很高，等其稍微落下来一点后再派生撞击就可以吹飞出场，而最速派生此时反而会打空。顺便一说，Drive技的派生撞击单纯就攻击力来说非常高，在打故事模式的巨大化BOSS时能够清楚地看到一击之后BOSS的忍耐槽以惊人的速度增长。



Makoto（マコト）



Drive技：按住X键不放，固有槽会进行等级增减，在不同的时机放开则能使出不同威力的突进攻击。

安全指数：★★★★★

杀敌效率：★★★★★

本作三强之一，兼最强角色。通常攻击为平砍→吹飞的二段连携，空中攻击为切入平砍型，判定发生快，性能不错。Drive技分为三个等级，按照不同等级，其移动距离和吹飞效果都会有很大区别。LV1时没有吹飞效果，LV2时有最低的吹飞效果，LV3时有中等的吹飞效果。并且该Drive技可以对应空中Drive技。保险为快速释放的360度吹飞攻击。

攻击等级带来的恩惠为Drive技的移动距离和吹飞效果提升。这个变化让看起来平平无奇的Makoto摇身一变，成为了最凶最恐怖最破坏平衡的角色。前文我们已经提到过几个人的吹飞技拥有游戏中的最高性能，而攻击等级LV3下的Makoto的LV3 Drive技，其吹飞效果是凌驾于最高吹飞等级以上的论外等级：只要被这招打中，不管怎样的场地，只要没有障碍物，就必定出场。由于Drive技的突进是在地面上完成的，因此Makoto自身也不会掉出场外。攻击等级LV3下的LV3 Drive技，其判定远远超过目视范围，几乎等同于保险的判定宽度，再加上约半个屏幕长度的突进距离，在敌人眼中简直就像一列高速行驶的火车迎面撞来。而且最关键的一点：在攻击等级LV3下的LV3 Drive技的突进过程中，Makoto是完全无敌的，包括途中经过的道具都无法获得。这样一来，即使面前有爆弹，也不用绕路了，直接轰过去就行。因此Makoto的战术非常直接，开场保险放到LV3，然后不断打LV3的Drive技就行了。

LV3攻击的诀窍是稍稍按住X键后立刻放开，多多练习以后基本没有难度。另外要提醒大家注意的是，虽然Makoto对应空中Drive技，但建议不要使用。一来在强大的地面技面前毫无用武之地，但更关键的是，由于是空中技，在攻击等级LV3提升移动距离的恩惠下，非常容易一不小心就飞出场去。





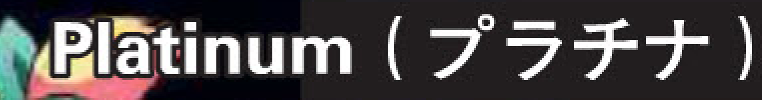
Bang（バング）

Drive技： 顶住敌人的攻击进行反击。
安全指数： ★★★★☆
杀敌效率： ★★★★★

本作三强的最后一人。通常攻击为三段连携，平砍→平砍→吹飞，与其他角色不同的是，攻击等级为LV0时，这个吹飞技就已经有中等级别的吹飞效果。空中攻击为吹飞技，而且性能不俗，发生速度也不慢。Drive技为发生极慢的吹飞技，特点是发动途中全程无敌。保险是360度的吹飞攻击，速度一般。

攻击等级提升的恩惠是招式移动距离强化和吹飞效果强化，而LV3时Drive技命中效果由吹飞变为浮空。大家一用这个角色就会发现，他的攻击几乎全是吹飞技，而除了Drive技在LV3时的变化外，地面通常攻击和空中通常攻击在经过LV3的强化后，吹飞效果都会达到“论外”等级，也就是“只要没有障碍物，必定出场”的吹飞能力。特别是空中攻击只有一段，定位非常轻松，落地也没什么硬直，高效杀敌全靠这招。因此Bang的基本战术就是开场保险放到LV3，然后不断跳攻击踩人出场就行。

但是光靠这一招也仅仅只是有效率而已，空中攻击毕竟要先起跳才能攻击，发生速度上落了地面攻击一筹，而且Bang的空中攻击发生速度虽说不慢，但也说不上快，跟敌人的地面攻击相杀的情况偶尔还是会发生的。被大军围困在版边的情况下，还是要依靠Drive技的无敌来解围，将对手浮空后再杀出重围。Drive技的无敌发生速度快，持续时间也比较长，连巨大化BOSS的撞击也能撑过去，只要放出来了，就是非常值得依靠的招式。另外地面攻击的第三段突进距离在LV3的情况下得到强化，靠这招往人堆里扎进去也有不错的效果。但是安全性方面惟一的弱点，就是攻击过后会产生一些硬直，有可能被敌人抓住。前期可以靠Drive技撑过去，但后期被累积攻击至气绝时，就非常危险了。



Platinum（プラチナ）



Drive技： 具现出种种道具进行攻击。
安全指数： ★★☆☆☆
杀敌效率： ★☆☆☆☆

无可争议的垫底角色，甚至能从设计上感觉到制作组的不用心。通常攻击为平砍→吹飞的二段连携，空中攻击为切入型平砍，Drive技为利用魔杖具现出不同的道具进行攻击，每种道具有使用次数限制。保险为强力吹飞攻击。

接下来让我们来看看这样标准的技能设计，制作出来会是什么样子：地面通常攻击的连携，第一段攻击判定只有正前方极小的范围，第二段派生的动作看起来是Platinum拿着魔杖绕了一圈，但实际上这一击的攻击判定是从正后方到右前方。也就是说，如果不进行角度调整，在自己左前方的敌人是打不到的！而且这一击的吹飞效果也非常弱（当然比忽略不计那种还是好一点）。空中攻击的动作为高高举起魔杖往下敲，但是攻击判定却得等到Platinum落地时才会出现，跟敌人的地面攻击相杀简直就是日常，况且这招又没有吹飞效果，仅仅只是普通的平砍。哪怕玩家用这招杀入人堆，落地接一个地面通常攻击连携，结果就是在左前方留下敌人，而其他敌人被打得四散开去（而且还没有吹飞多远）。

再来看看Drive技，Drive技的道具一共有棒球棍、平底锅、锤子和导弹四种。每按下一次X键，就能具现一次道具。下一次的具现道具显示在角色忍耐槽上方，规律为随机。攻击等级为LV0时，只能具现出棒球棍和平底锅；攻击等级为LV1～LV2时，可以具现出锤子；攻击等级为LV3时，可以具现出导弹。是的，攻击等级提升的恩惠没有增加吹飞效果，改变招式性能，甚至非常符合Platinum系统的增加道具弹数，仅仅只是增加道具出现的种类。那么LV提升后新增的道具应该会很强咯？现在我们来看看道具的详细分析。

棒球棍：3发残弹，攻击动作同通常攻击第二段派生，不过对左前方有判定。命中效果为吹飞，吹飞级别为弱。

平底锅：3发残弹，攻击动作同通常攻击第二段派生，不过对左前方有判定。攻击范围极小，命中效果为强制气绝。

锤子：2发残弹，攻击动作同保险。判定为正前方，范围不大，命中效果为吹飞，吹飞级别为中。

导弹：2发残弹，攻击动作为向前方发射导弹。导弹行进中吹飞路线上的全部敌人，吹飞级别为中。飞行约2/3横向屏幕后爆炸。

新增的锤子和导弹都只有两发残弹，并且吹飞级别仅为中级，实在是对不起这个攻击等级提升的风险。四件道具中的前三件都是近身道具，玩家要冒着风险靠近敌人才能使用，而且攻击速度也并非很快。特别是平底锅的范围实在太小，用起来风险极大。最后的导弹是远程攻击并附带贯通吹飞性能，看起来好像很美好，但这个飞行道具有个极其万恶的特点：本作大多数角色的攻击吹飞方向都是锁定角色当前面朝方向，跟攻击命中的角度无关——而惟独这个导弹，竟然



是看导弹命中敌人的角度来进行吹飞！玩家对着版边的敌人放一发导弹，而导弹如果不是正面命中敌人而是侧面擦了一下，那个敌人很可能就会从被擦到的方向往侧面飞出去，依旧潇洒地留在场内。如果眼光放宽容一点不和其他角色对比，单看锤子和导弹的中级吹飞效果还是可圈可点。不过这里不像原作一样拿到不喜欢的道具可以扔掉换一个，玩家具现出来的道具必须全部用完才能换掉，想回避风险还不行，真真正正地全看运气。再加上具现道具的动作是一个持续2秒的Pose，中途只要被敌人打断就具现失败……

说到底，Platinum惟一可以采用的战术还是通常攻击平推流，然后找空隙具现道具：三件近身道具就配合通常攻击平推，导弹就对着版边人多的地方射击，然后将漏网之鱼推下平台。最后还得批判一下她的保险——你们以为保险就没问题吗？正面的左前方和右前方，时常会出现没有攻击判定的BUG！可以想象一下，当被一大群敌人围攻，道具找不到时间具现，通常攻击抵挡不住，被击倒后逼不得已用保险解围，却发现面前的敌人安然无事地站在面前，将气绝的玩家轻松打出场外，那是一种什么样的感觉……

Izayoi（イザヨイ）



Drive技：切换模式后消耗固有槽追加招式派生。
安全指数：★★☆☆☆
杀敌效率：★★☆☆☆

游戏中惟一一个地面和空中攻击都只有一段的角色。地面通常攻击为正面大范围的横扫攻击，带弱吹飞属性，空中攻击为发生极快的击倒属性攻击，范围也不错。Drive技为通常模式和零织模式之间的切换，之后消耗通常模式下积攒的零织点数进行通常攻击后的特殊追加派生。保险为快速发生的360度吹飞攻击。

Izayoi的零织点数共有4点，通常模式下对一个敌人攻击一次可以增加1点，同时攻击4个敌人一次就可以瞬间加满4点。零织模式中每次使用特殊追加派生则消耗一点，在零织模式下无法增加零织点数。攻击等级提升的恩惠是通常模式下零织点数上升量加大，LV1时对一个敌人攻击一次可以增加2点，同理LV3时对一个敌人攻击一次就可以加满4点。零织模式下地面通常攻击后，在硬直结束前再按A键可发动突进斩，侧面范围等同于通常攻击，吹飞性能为高。而空中通常攻击发动后，在落地前再按A键可发动垂直斩的吹飞攻击，范围等同于地面通常攻击，吹飞性能为高。

由于零织模式下的高吹飞性能，导致Izayoi的主流战术自然是以零织模式为主，通常模式单纯就是加个零织点数。她的地面通常攻击虽然看上去有正面180度的范围，但实际上顶多只有120度，经常能看到敌人从侧面刀光中穿过来的无奈情况。而且发动速度也不快，判定范围直线上也不是很长，所以被打断也是常有的事。加点数的方法还是推荐用空中攻击，发动快不说，还带击倒性能，基本不用担心落地被反击的情况。惟一需要注意的就是空中攻击时保留空中跳跃的惯性移动，不计算好距离（特别是头顶加速徽章的情况下）的话，非常容易直接跳出场。这里推荐一个小窍门：跳到敌人上方后，在攻击的瞬间拉跳跃的反方向，可以大幅减缓移动惯性。而利用这个窍门的话，零织模式下空中特殊派生攻击的定位也变得更加简单，可谓一石二鸟。至于地面的特殊派生，虽然吹飞效果无可挑剔，但突进时无法命中倒地的敌人，而被通常攻击第一段命中的敌人又必定倒地，因此实际运用上非常不方便。虽然有反方向通常攻击后再转向突进的打法，但要费这样的功夫还不如用空中版的算了。

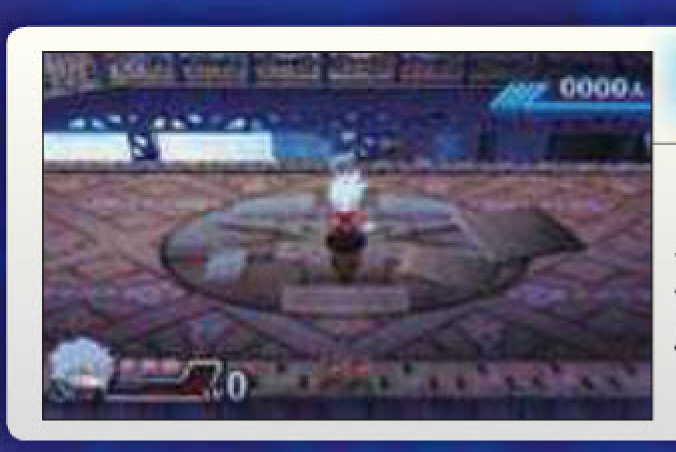
除了上文的主流战术外，Izayoi还有通常模式下也通用的另一种战术：先用空中通常攻击将敌人击倒，注意用减缓惯性的窍门，让落地后与敌人的相对距离不那么远。落地后直接对倒地的敌人进行地面通常攻击。由于空中攻击的气绝值极高，当玩家用地面攻击追加时，吹飞的距离会提升为中等级，在靠近版边时用这招也足以将对手送出场外了。总而言之，用好Izayoi的关键，就是要熟悉其空中攻击的惯性移动距离，尽最大可能性避免自灭的情况。她也是惟一不用开场放保险提升LV，也能有相应杀敌效率的角色，稳扎稳打就好了。

菜单详情

进入游戏标题画面后，下屏会显示游戏的主菜单，从上往下分为故事模式（ストーリーモード）、挑战模式（チャレンジモード）、鉴赏模式（ギャラリー）和设定（オプション）。设定主要是对音效、音量的大小进行调整，下文将会详细解说其余三个模式。

故事模式

某日，大家的身边忽然出现了大量的克隆人。这究竟是怎么一回事？每个角色怀着自己的猜测，被卷入了这场奇妙的战斗之中……故事模式的主线就是以上内容，玩家选用一个角色体验他身边发生的故事，在第3关、第5关与中BOSS角色战斗，然后在第7关与最终BOSS战斗，击倒后再与其巨大化角色战斗，再次击倒后完成该角色的故事。玩家角色每被打下场一次损失一点生命值，三次以后GAME OVER，并进入续关画面，选择续关则可再次从死亡关卡进行挑战。游戏中共有7个关卡场景，按照不同顺序分布在各个角色的故事模式中。以下介绍每个场景的详情。



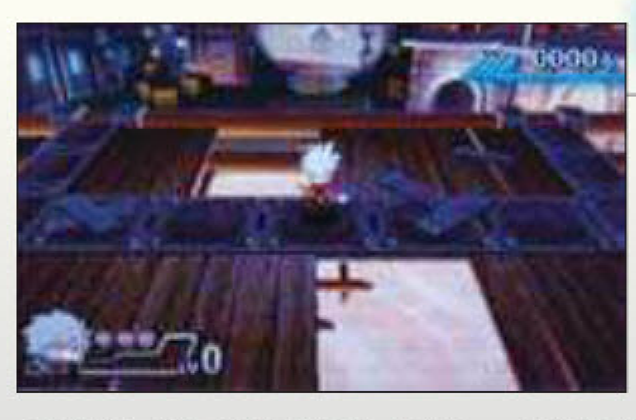
PORT（昼）

非常正统的长方形场地，没有任何障碍物。



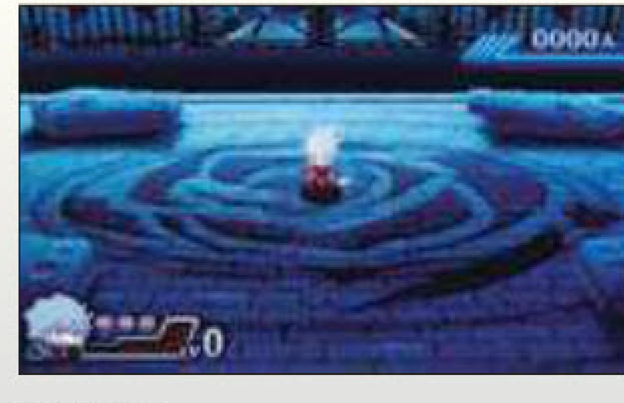
PORT（夜）

上方会出现高一级的台阶，下层无法越过上层将敌人打出场外。右侧有连接到上层的通道。



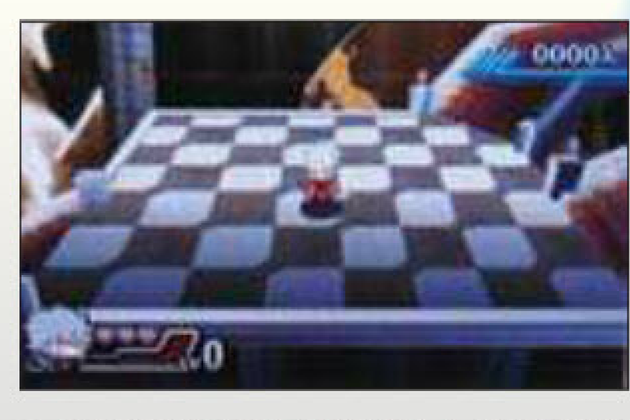
LOSTTOWN

各处有着落穴的场地，某些通道因为落穴的关系变得狭窄。不过地面走路是不会掉下去的，注意不要随便跳哦。



HELLOWEEN

四个角上分别有四座棺材的长方形场地，棺材的吹飞阻碍能力比想象中要高。



CATHEDRAL

正方形场地本身不大，不过左下、右上和右下连着三段阶梯，往这三个方向吹飞的敌人有可能不会掉下去。

STATION

上方有上层作为障碍无法吹飞敌人。下方蓝色铁道偶尔会变成红色，此时要尽快离开铁道，否则会被火车撞出场外。



COLOSSEUM

标准的椭圆形场地，四周没有障碍物。

闯关要点

失去生命值后

当玩家角色被打下场失去生命值后，会以闪光的形式重新出现在场地中央，此时玩家角色为无敌状态。但是，在闪光还未消失的时候，玩家做出的任何攻击速度都会减半，且没有攻击判定。也就是说，闪光状态下如果放保险，那么保险打不到任何人，玩家角色只会白白上升忍耐槽。因此失去生命值后再次出现时，建议先调整自己的位置。

对小型BOSS战

对小型BOSS战中需要注意几个要点：①.先下手为强。部分BOSS拥有比较无耻的无限连（Noel的A连打，还有Hazama的远距离锁链），让他们先出手的话事态很可能一发不可收拾，因此一定要抢先进行攻击。②.注意吹飞距离。小型BOSS自带吹飞距离减半的特性，吹飞能力不强的角色可以先从攻击他的气绝值下手，将气绝值打满后再进行吹飞。③.不要触发BOSS的保险。BOSS的保险同样拥有论外级别的吹飞力，不过只要不满足条件，他就不会使用。触发BOSS保险的条件是在BOSS倒地后，起身途中玩家在他的攻击范围内进行攻击动作。因此将BOSS击倒后，可以上前等在旁边，但千万不要攻击。如果周围有杂兵干扰，那最好还是远离BOSS再清理杂兵。

流程中需要特别注意的BOSS主要就是Noel和Rachel。前者超长的通常攻击来一段无限连非常可怕，建议如果吹飞攻击性能不够好的话，还是跳攻击切入后再吹飞，这样即使被打也是空中倒地。后者最可怕的地方是攻击等级LV2后的通常攻击强制气绝，加个风必然出场，因此要么将其引诱至版边一击打出场，要么直接用高性能吹飞技打出场，千万不要在场内打她的气绝值。

对大型BOSS战

大型BOSS的行动非常有规律，掌握以后并不算难打。首先记住他的三种行动模式：①.面朝玩家的后跳。这种行动模式过后100%会接一次远距离冲撞，冲撞前会用1秒多的时间来照准玩家，可以轻松进行诱导。②.瞄准玩家的高跳踩踏。一般接在冲撞之后，只要一直保持移动就能轻易躲开。③.跳跃后的全场地震。一般在高跳踩踏后才会出现，落地时对全场地面单位产生强制气绝效果。不过因为周边的杂兵也会同时气绝，所以威胁并不大，而且只要跳起就能回避。这里需要注意，高跳踩踏之后并不是100%进行地震跳，有可能出现后跳+冲撞，这里就需要玩家仔细判断BOSS的跳跃方式，如果是主动往远处跳，那么就要防备冲撞了。

分析了BOSS的行动模式，来看看攻略方法。首先BOSS在非气绝状况下是不吃吹飞技的，因此在回避BOSS攻击的同时，玩家要不断进行攻击，将BOSS的气绝值打满。当其陷入气绝时，再用吹飞技将其打出场。

另外最终关的小型BOSS战和大型BOSS战时，场外都会有一个回力刀发射器对玩家进行攻击。当它准备发射时，锁定玩家的光标会变成红色并失去追尾效果，此时回力刀按照既有轨迹发射出去，并对命中的单位造成强制气绝。由于非常容易闪避，反而可以诱导它来攻击大型BOSS。

挑战模式

挑战模式的目的是看玩家用一条命挑战能够打下多少敌人，也可以说是生存模式。场地固定为COLOSSEUM，没有BOSS战。敌人固定按照逆时针顺序于四个角落刷新。击破人数0～250人时，同屏最大敌人数量为5～6人，攻击意识不强。击破人数250～500人时，同屏最大敌人数量为7～8人，攻击意识中等。而击破人数在500人以上时，同屏最大敌人数量为9～10人，攻击意识极强。

挑战模式攻略中需要注意的，是对于道具的选择。熊猫和天玉乌冬是要不惜一切代价获得的道具，直接关系角色的生存能力。兔耳是在情况允许的前提下可以获得的道具，能够让玩家更灵活地调整位置。D徽章完全没有必要去拿，拿了也没什么关系就是了。S徽章主要看与角色的相性，地面攻击为主的角色可以去拿，而空中攻击为主的角色则不要去拿。面具是尽量不要拿，实在拿到了也不用太在意。爆弹则是直通地狱的单程车票，拿到以后没死算你运气好，千万不要随便挑战极限。

挑战模式中虽然登场敌人多种多样，但大致上可以分为两类：一类是Izayoi，一类是Izayoi以外。Izayoi的攻击欲望极强，而攻击范围比起其他角色更是出类拔萃，将其留在场上是非常、非常危险的情况。因此一旦看到场上刷出了Izayoi，一定要第一时间立刻将其清理掉。另外在登场敌人中，绝对不会出现玩家所选角色的克隆体，因此用Izayoi挑战的话，敌人中就不会出现Izayoi，算是对这名弱角色的一点安慰吧。

鉴赏模式

鉴赏模式下分为画廊（イラストを見る）、实绩和通关字幕（クレジット）。画廊为鉴赏角色通关后获得的结局图片，通关字幕则是播放通关时的音乐和工作人员表。实绩则跟PSV平台上的奖杯系统很相近，代表玩家在游戏中达成的一定成就。本作的实绩共二十个，下文将放出列表以及获得方法。



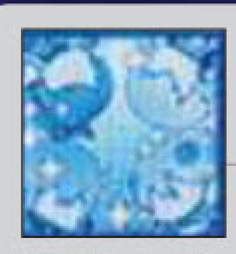
元凶はこの人だった！！

条件： 初次完成故事模式



増え続ける犠牲者

条件： 完成5名角色的故事模式



得したのは一人だけ

条件： 完成全部角色的故事模式



ノーコンティニュークリア

条件： 不续关完成故事模式一次

说明： 选用强力角色的话应该不算难哦。



ノーミスクリア

条件： 不损失生命值完成故事模式一次

说明： 最难的实绩。前期只要注意不触发小型BOSS的保险也不算麻烦，最后与巨大BOSS对战时，任何失误都有可能被飞出场外，主要是容错率低。用三强角色相对会比较好拿。



あら？もうこんな时间？

条件： 战斗时间累计超过5小时

说明： 一定要是在关卡中的时间累计。一般来说



拿完其他实绩都还不够5小时，这里给大家介绍一个窍门。在PORT（夜）的场地中，往右侧跳至如图的位置，敌人就会傻傻往这边冲，然后因为误伤而自己掉下去。这个位置再往右边走一点，离开敌人的攻击范围，敌人就不会进行攻击，只会不停移动。接着就这样放置几小时，自然就能拿到了。



己の力を信じろ

条件： 只使用Drive技过关

说明： 故事模式默认的第一关只要击落10个敌人，随便找个Drive技能吹飞的角色就能轻松拿到了。



チャレンジ精神

条件： 用所有角色玩过挑战模式



まだまだこれから！！

条件： 挑战模式击破50人



これからが本番！！

条件： 挑战模式击破100人



后少し！！

条件： 挑战模式击破300人



限界を超えろ！！

条件： 挑战模式击破500人

说明： Makoto、Bang和Noel轻松达成。



一石三鸟

条件： 一次击落3个以上敌人



初ホ－ムラン

条件： 第一次吹飞敌人



ホ－ムラン王

条件： 吹飞敌人100次



初めての气绝

条件： 第一次让敌人气绝

说明： 即使不刻意追求，在大型BOSS最终战时也必定会出现气绝。



气绝？もう慣れたよ

条件： 让敌人气绝100次

说明： 让攻击等级LV2的Rachel去挑战模式走一圈。



トレジャ－ハンタ－

条件： 装备道具100次



身だしなみは大事

条件： 1次战斗中装备过所有道具

说明： 挑战模式中比较容易达成。注意爆弹要么早期装备，要么最后装备，免得中途被打下台功亏一篑。



パ－フェクトクリア

条件： 取得其余所有实绩



游戏本身素质还行，多名角色不同的特点也让简单的规则具备了一定的可玩性。但是游戏赶工迹象、或者说不认真制作的态度还是比较明显，一个是自身角色无敌时攻击不奏效的BUG，一个是爆弹引发的滑落BUG，最后还有Platinum的难用程度，分明就是没有进行过充分的测试。总之虽然本作有着一定的乐趣，但确实对不起800日元的金额。

文 乌冬 美编 咕噜



本作要白金并不难，难的是全卡片和事件收集，没有一定的爱是很难坚持下来的。这次的研究带来就是和卡片收集相关的遮眼事件的对白，方便不能用声音和关键词辨别出成员的玩家通过对白来选择正确的答案。

相关攻略研究：Vol.197 P184

AVG	文字冒险・恋爱	PSP/PSV
AKB1/149 恋爱总选举		
AKB1/149 恋爱总选举		
NBGI	日版	2012年12月20日
1人	7329日元	无对应周边

全遮眼事件对白

AKB48

Team A

名字	台词
岩佐美咲	だぁ～～～～～～～～～～～～れだっ！
多田爱佳	びっくりしたでしょ？
	さぁて、谁かな～？
大家志津香	わっ。
	はっはっは、大成功－！
	さて、谁でしょう？
	まあ适当に言ってみてよ、当たるかもしれんし。
片山阳加	えいっ！
	さて、私は谁でしょう？ 应答せよ！
仓持明日香	だ－れだっ！
	当ててごら－ん！
	ほら、早く当てないと耳たぶ食べちゃうよ－？
小岛阳菜	えいっ！
	谁かわかるかな？ アナタなら当ててくれるよねっ
筱田麻里子	だ－れだっ！？
	谁かな～？ 当ててごらん！
	当然わかるよね～。キミなら。
高城亚树	はい、私は谁でしょう？
高桥みなみ	とおっ！
	（なんだ！？）
	だ－れだっ！
	もし间违えたら……そうだなぁ……。
	よし、头にリボンを付けて归ってもらうぞぉ～？
仲川遥香	えいっ！
	だ－れだ！ 当ててね！
中田ちさと	だ－れだ
	びっくりした！
	だってすっごい大声出すんだもん！
	えっと……气を取り直して。さあ、私は谁でしょ－か？
仲谷明香	とうっ！
	びっくりした？
	谁って……そんなの闻いたら意味ないじゃん！
	もぉ、だ～れだってしてるんだから ちゃんと答えてよね！
前田敦子	えいっ！
	だ－れだっ！
前田亚美	うみゃ－！
	だ－れだっ？ 当ててね！
松原夏海	だ－れだっ！
	わ－びっくりした！
	そんなに惊かなくてもいいじゃん！
	う……ま、まあいっか。
	さ－て、私は谁でしょうか？

Team K

名字	台词
秋元才加	……えいっ！
	だ－れだっ！
	……もちろん、わかるよね？
板野友美	だ－れだっ？
	さて、谁でしょう？
	离して欲しければ当ててみなさい
	ほらほら、顽张れ～！
内田真由美	だ－れだっ？
	そういうこと。さ、私が谁かわかる？
梅田彩佳	だ－れだっ？
	うんうん、顽张って当ててね。
大岛优子	だ－れだっ？
	私が言っちゃったら意味ないじゃん！
	アナタならわかるでしょ？
菊地あやか	だ－れだっ！
	わかるよね？ 当てないとダメだよ！
田名部生来	秘技！ クロ－ズユアアイズ！
	よしっ！ 目隐し大成功～。だ－れだっ？
	わからなかったら……いた－いお仕置きが待ってるぞぉ！
中冢智实	だ－れだ？
	え～？ よく考えたらわかるでしょ？ 当ててね
仁藤萌乃	だ－れだ！
	ねえ、わかるよね？
野中美乡	だ－れだ！
	あ、ぜったいわかんなそう。
藤江れいな	わっ！
	わ－い、惊いた！ って、そうじゃなくってぇ～……。
	えっとねぇ、だ－れだっ？
	だ－れだっ！
松井咲子	わっ
	谁かわかる？ アナタのよく知ってる、あの……

峰岸みなみ	さ–、私が谁だか当ててみてよ!
	わかるかな～? わかつて欲しいな–。
宫泽佐江	だ–れだつ!
	声だけで当ててみて! わかるでしょ–?
横山由依	わかりますか?
	……当てれるわけないやん。ぜつたい无理やん。
	だ–れだつて闻いても外すんやろ?

Team B

名字	台词
石田晴香	……ふふ。
	だつて……声出したらわかつて当然じゃんか。
河西智美	へへへ～、だ～れだ! わかるかな～?
	ただいま目隠しチユウ～。
柏木由纪	今夜のお天气は晴れ。
	ところにより、目隠しがあるでしょう。
	うふふ……谁だかわかる?
北原里英	わつ!
	さて、私は谁でしょう!
小林香菜	だ–れだ?
	わかるかな～? ちゃんと当ててくれないと……え–つと、どうしようつかな～?
小森美果	えいつ!
	あの～、谁かわかりますか～?
	天才のアナタなら、もちろんわかりますよね?
佐藤亚美菜	それつ!
	さてね～? 谁でしょ～ね～? 当てたら手离してあげる!
	わつかるつかな–?
佐藤すみれ	だ–れだ?
	わつかるかな～?
佐藤夏希	だ–れだ? わかる?
铃木紫帆里	そぉ–れ!
	目隠しな–う!
	さ–て、谁かな～?
铃木まりや	だ–れだつ?
	わかるかな～。
	よ–く考えて、当てて见てね!
近野莉菜	ふふつ だ–れだ!
	うんうん、顽张つてミラクル起こしちゃつて!
增田有华	えい!
	だ～れだ!
宫崎美穗	それ!
	さてさて、私はだれでしょお～か! ?
	わつかるつかな～? わかるよね?
渡边麻友	だ–れだつ!
	うんうん、确か?
	わくてかもふもふ。

Team 4

名字	台词
阿部マリア	だ～れだ?
	外れたら……
	罚として、土地でも买つてもらおうかなぁ。
	(えつ? 罚重すぎない! ?)
市川美织	とりゃ～!
	えへへ、だ～れだ!
	もちろんわかりますよね!
入山杏奈	えいつ!
	エへへ……大成功!
	さぁ、だ–れだ?
岩田华怜	だ–れだ!
	だ–れだつて游びだよ。知つてるでしょ?
	もぉ、だつたら闻かないでよ! じゃあ改めて、だ–れだ!
大场美奈	だ–れだつ!
	うん、そういうこと。でも外したらおこちゃうよ～!
	ない!
	さ、私が谁かそろそろわかつた?
加藤玲奈	えいつ!
	だ–れだ!
	あれ、どこ见てるの?
	あつち? こつち?
川荣李奈	えいつ!
	だ–れだつ!
	间违えたら、ガチで靴下の刑ね!
岛崎遥香	せ–の……。
	やつた! 成功!
	えへへ、だ～れだつ
岛田晴香	とうつ!
	だ–れだ!
	わかるよね?
高桥朱里	わつ!
	ヒントなしのガチ问题! だ–れだ?
竹内美宥	ていつ!
	えへへ～。だ–れだ!
田野优花	だ–れだつ?
	え–? 大丈夫、わかるつて! 私の声、闻き觉えあるはずだよ?
	やつてみないとわかんないよ! さつ、答えてみて
仲俣汐里	だ–れだつ!
	(え……。)
	先行きが见えないと、不安だよね～。
	(……あつ!)
	わかつた?
中村麻里子	よしよし、そのまま……。
	だ–れだ!
	どうかな、わかるかな。
永尾まりや	いつせ–の……。
	だ–れだ?
	え? 全然あるよ。バリバリだよ、やる气。
山内铃兰	せ–の……。
	こんばんわんらん!
	さ–て、谁だかわかるかな?



Team S

名字	台词
大矢真那	えい!
	だ–れだ! 当ててみて?
	あつ、子どもだ。カワイイ～。
加藤るみ	だ–れだつ!
	え～? ヒント～?
	ん～……じゃあみかんでわかるかな?
木崎ゆりあ	とう!
	だ–れだつ?
	もちろん、わかるよね～? ね?
	间违つたら蹴つちゃうかも……。
木下有希子	だ–れだつ?
	さあ、谁だろうねぇ? 当ててみなさい!
	そんなものありません。声だけで当てて欲しいの!
桑原みずき	ほいつ!
	さあさあ、私は谁でしょう! ?
	ちゃんと本名で答えてよ!
须田亚香里	だ–れだ–す–!
	こんばんは! さて、私は谁かわかる?
高田志织	だ–れだ! 当ててみて!
	この声は～?
	はい、せ–の!
出口阳	えい!
	だ–れだつ!
	不正解の场合は罚ゲ–ムとして……じゅるり……アナタが大变な目に遭いま～す!
中西优香	えいつ!
	だ–れだ! 当ててみて!
	女の子に决まつてるでしょ–! いいから早く答えて。

平田璃香子	だ–れだっ?
	ん～……声だけで、わかる?
平松可奈子	だぁ–れだっ!
	言っちゃったらおもしろくないじゃない。当ててみてよ!
	大丈夫、多分简单だから!
松井珠理奈	それっ
	だ–れだっ!
	え、闻コエない!?谁の声でしょ–か!?
松井玲奈	だ–れだっ!
	さあ、私は谁でしょう?当ててみて!
	ヒントなんてありませ–ん。それで当てたって、つまんないでしょ?
矢神久美	にゃは～ん。だ–れだ?

Team KII

名字	台词
赤枝里々奈	だ–れだっ!
	谁かな～?わかるかな～?
阿比留李帆	えいっ!
	だ～れだ?わかるかな～?
石田安奈	だ–れだっ!
	わかるよね?わかってくれないとやだなぁ～……。
小木曽汐莉	えいっ!
	えへへ、だ～れだ!わかるよね?
加藤智子	わっ!
	あの–……谁かわかる?当ててね。
后藤理沙子	ら～りる～れり～ん!
	目隐しの时间だよ–。当ててみて!せ–の!
佐藤圣罗	てい!
	だ–れだっ!当ててみてね?
佐藤实绘子	えい!
	だ–れだっ!
	间违えたら习字の笔で落书きしちゃうぞ。
	まぁゆっくり考えていいからさ
	颃张って当ててね。
高柳明音	わっ!
	さ～て、私は谁でしょう?
秦佐和子	だ–れだっ?
	さて、谁でしょうか?当ててみて下さい。
	ありません。声だけで当ててみて下さい。
古川爱李	てい!
	だ–れだっ!
	间违えたら颜になんか描くからね。
	まぁ冗谈だってば。はいじゃあ、答えは?
松本梨奈	だ–れだっ!
	……ふふっ、あたしが谁かわかるかな–?
	10、9、8～。
	7、6、5、4～。
	3、2、1～!
向田茉夏	えい!
	だ–れだっ?
	よ–く考えてね!
矢方美纪	ヤッホ–!
	だ–れだっ?
	间违えたら屋形船で岛流しにしちゃうぞ～!
山田澪花	だ–れだ!
	わかるかな?どうかな?

Team E

名字	台词
矶原杏华	だ–れだっ?
	さあ、私が谁だかわかるかな～?
	そんなのはない!
上野圭澄	だ–れだっ?
	答えないと、ずっとこうしてるよ?
梅本まどか	见E～つけた!
	だ–れだ!
金子栞	わっ!
	えっと～……。あの～、私は～、うんと～、谁でしょう!
木本花音	だ–れつかのんっ!
	さあ、私は谁でしょう!当てられるかな–?
小林亚实	だ–れだ–っ?
	ふふふっ、こ……じゃない、私は谁でしょうか?
	违うよ?别にそんなの名前に入ってないよ!
	さあ!答えをどうぞ!
酒井萌衣	ブ–ン!
	だ–れだっ!
	ふふっ、当ててみてね～。
柴田阿弥	それっ!
	问题です!私は谁でしょうか!?
高木由麻奈	だ–れだっ?
	私が谁かを当ててみて!
	うん、そういうこと。当ててくれたらうれしいな～。
竹内舞	だ–れだ?
	正解者には……おばあちゃん家で采れた野菜をプレゼントしちゃうよ!
	え–、美味しいのに……。ていうか、早く答えてよ!
都筑里佳	よいしょ–!
	こんばんちゃ–ん!だ–れだっ!
	もちろん、わかるよね–?
原望奈美	それっ!
	だ–れだ!
	うふふ、わかるかな～?
山下ゆかり	私が谁か分かる?
	当ててね!

NMB48

Team N

名字	台词
小笠原茉由	えい!
	ご乘车ありがとうございま～す。この列车はなんば发、梦の世界行きでございます。
门胁佳奈子	ちょっとった–!
	(わっ、なんだ!?目隐し!?)
	ちゃ～らん!さて、私は谁でしょう?
	间违えたら、今度ご饭おごること!
岸野里香	だ–れだっ?
	あはは、冗谈冗谈!これがホントの声で–す!
	さぁ、答えをどうぞ–!
木下春奈	だ–れだっ!
	(うわぁ!)
	ちょっと、そんな惊かんといてよ。
	(いきなりこんなことされたら谁でも惊くって……。)
	う～ん……そうかなぁ?
	(そうだと思うよ。)
	ん–……あ、忘れるところやった!
	だ–れだ?ウチのことわかる?
小谷里步	わっ!
	だ–れだ!?
	ふふ……まっくらやろ?
	こわいやろ?
	ギブアップしてもええねんぞ……?
近藤里奈	だ–れだ!
	よくある游びやで、やったことないの–?
	そういうことで私が谁か答えてもらいましょうか!
筱原栞那	だぁ–れだっ!
	やった–、成功!さ、私は谁でしょう?
	うん!颃张って–!
上西惠	だ–れだっ?
	もちろんわかると思うけど、外したら……　そうやなぁ～、服の中にカナヘビ入れちゃおうかな!

白间美瑠	えいっ!
	だ-れだっ。当てて……みるみる?
福本爱菜	とりゃ-!
	だ-れだ! 当ててみて!
	当ててくれないと~!
	ずどどどどどど--
松田栞	えい!
	目隠しで-す。さ~て、私はだれきちでしょうか?
山口夕辉	よしっ! だ-れだ?
	よく考えてね。はずしたら……お母さん怒っちゃうよ!
	わかった?
山田菜々	间违えたら……事件が起きるかもしれへんなぁ
山本彩	しゃす!
	だ-れだ!
吉田朱里	だ-れだっ!
	あれ? もうちょっと惊くと思ったんやけどな~。
	まあいっか。それじゃあ、ア……じゃなかった アタシが谁だか言ってみて!
	ア……じゃなく、アタシ、声が特征的やし简单やろ?
渡边美优纪	えい!
	(えっ!?目隠し?)
	ふふっ。うまくいった-!
	もちろん、谁かわかるやんな?

Team M

名字	台词
太田里织菜	だ-れだ!
	あれ、あんまり惊かないね。
	そうなの? ん-まあいっか。
	それじゃもう1回言うね。だ-れだっ!
冲田彩华	だ-れだっ!
	大丈夫。ちゃ~んと、アナタの知ってる人じゃけん!
川上礼奈	ぴょんぴょ-ん!
	ん~……良い感触。うどんの生地みたいなお肌……?
	さぁ、私は谁かな~?
木下百花	チャ-ンス!
	うふふふふふ……私が谁だかわかるかしら?
	间违えたら……グロ注意やで……?
	さあ、答えは?
岛田玲奈	それっ!
	だ-れだっ!
	アナタなら、当ててくれるよなぁ……?
城惠理子	えいっ!
	えへへ、だ-れだ!
	答えてくれないと……アナタのことをノックアウトしちゃうじょ-!
高野佑衣	えい!
	よしっ! だ-れだ?
	よ-く考えてな
	わかった?
谷川爱梨	ふっふっふ……目隠しなう! だ-れだ?
肥川彩爱	わっ!
	そのとおり、目隠し! 当てて欲しいにゃ-ん。
藤田留奈	え-いっ!
	だ~れだっ!
	わかってくれないと……すねる-たん!
三田麻央	だ-れだっ?
	よ-く考えてね。お兄ちゃん
村上文香	えい!
	当ててみて-。わかったらすごいよ。
村濑纱英	だ-れだっ!
	それじゃあ答え、いってみよう!
矢仓枫子	えい!
	だ-れだ!
	フ-! フ-!

	アハハ、ごめん! でも、今のヒントやで。私が谁だか当ててみて~?
山岸奈津美	えい!
	だ-れだ?
	うん、そうだよ~。どう? 谁だかわかる?
兴仪ケイラ	えい!
	だ-れだっ!!
	アナタならわかるでしょ?

HKT48

Team H

名字	台词
穴井千寻	だ-れだ!
	わかんないかなぁ……?
	(かすかにいい匂いが……バラ?)
	お愿い! 当てて!
植木南央	えい!
	だ-れだ-!?
	そのとおり! さあ、私は谁でしょう?
熊泽世莉奈	だ-れだっ!
	さぁ~? 谁かな、谁かな?
儿玉遥	だ-れだっ!
	さあ、アタシが谁か当ててみ……あっ!
	……忘れものしちゃった……。
	なんでもない!
	さあ! 早くアタシが谁か当ててごらん!
指原莉乃	ど-ん! だ-れだっ!
	答えるまで离しませんから~!
下野由贵	わっ!
	………。
	ごめん、首筋にみとれちゃってた……。えと、だ-れだ!
田中菜津美	え-い!
	だ-れだ!
	な……じゃない、私は谁でしょう!? 外したら、イタズラしちゃうぞ~!
中西智代梨	えいっ! スキあり!
	へへ~、だ-れだっ! ウチのこと、わかるよねぇ~?
松冈菜摘	ていっ!
	だ-れだ?
	声だけで当ててみて。
宫胁咲良	えい!
	だ-れだ!
	そうそう! 谁だかわかりますか?
村重杏奈	こんばぁ-にゃ!
	目隠し~。
	ねえねえ、谁だかわかる?
本村碧唯	だ-れだっ?
	あお……じゃない……私の声、わかる?
森保まどか	ていっ!
	だ-れだっ!
	こっち见ちゃダメだよ! 声だけで当ててみて。
若田部遥	……わっ!
	谁か当ててね。当てないと手を离さないからね~。







怪物猎人3 G



◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆日版

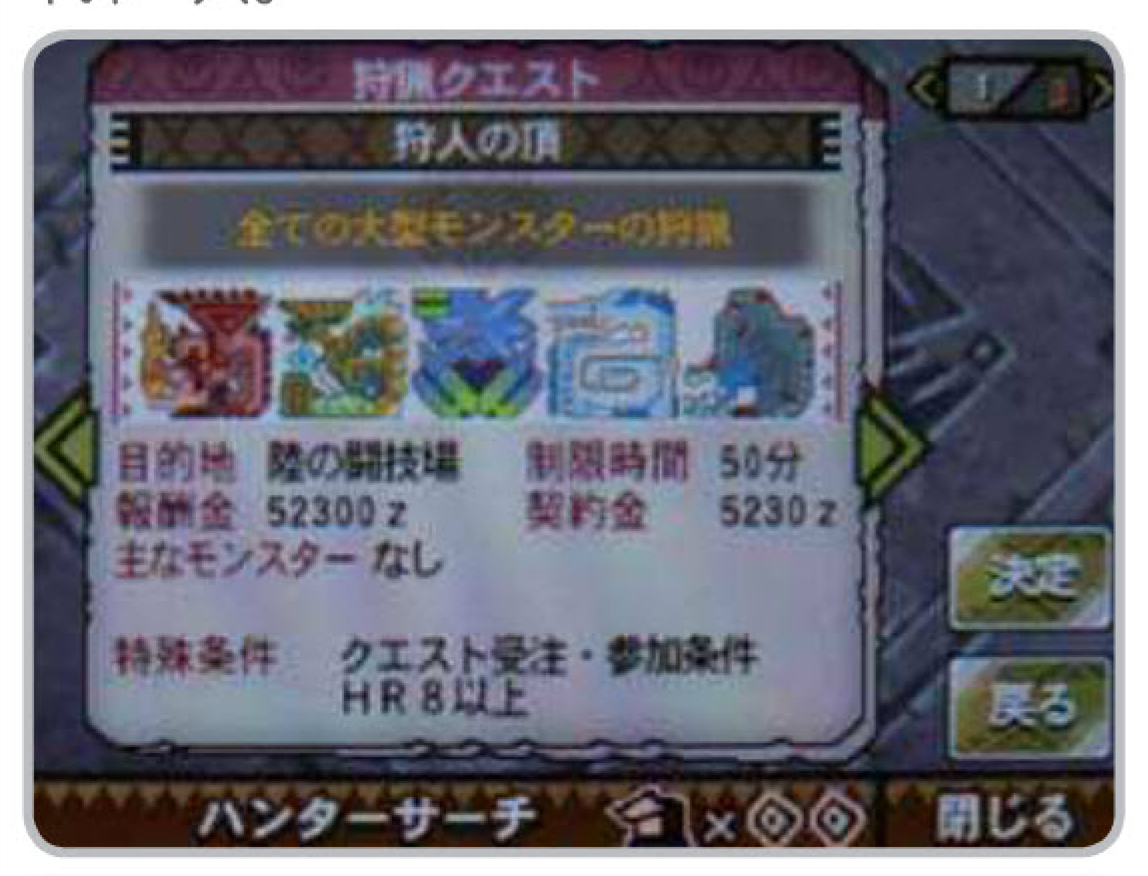
狩人の顶

更新时间：2012.8.24

任务解说

任务类型	连续狩猎
任务等级	★8
指定地点	陆上斗技场
成功条件	讨伐雄火龙、雷狼龙、碎龙、白海龙和怒食恐暴龙各一头
参加条件	HR8以上
契约金额	5230z
报酬金额	52300z
时间限制	50分钟

斗技场的连续狩猎任务，由于怪物都是单只出现，所以难度并不算太高，惟一有点难度的就是最后的怒食恐暴龙，可以带点异常状态肉来对付它。武器方面，几只怪物都没有共同弱点，推荐用万能的爆破属性来打，连续狩猎怪物的HP都比一般的要少，大约5分钟左右就可干掉一只。



USJ・ガノトトス3D

更新时间：2012.11.23

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★6
指定地点	水中斗技场
成功条件	讨伐1头水龙
参加条件	HR6以上
契约金额	1190z
报酬金额	13000z
时间限制	50分钟

和“黑曜石は碎けない”以及“JUMP・狱界の门番”一样，虽然登场的怪物只有一头水龙，不过是超强的版本，无论体型、攻击力和体力都比G级的要高出不少，而且场地还是水中斗技场，也就是说是没有陆地战的，对于不习惯水中战的猎人来说是相当棘手的一个任务。水战的水龙速度快了不少，再加上体型增大后攻击判定也有所增大，猎人非常容易中招，最好带可以格挡的武器或发动回避性能的技能出战。战斗中要尽量保持在水龙肚子的下方，这样除了尾巴拍击外的招式都可以较为轻松地躲掉，所以每次攻击完后记得要调整位置，而如果是尾巴拍击的话则尽量往其右侧回避。完成任务可获得太刀スタ-ライトゲ-ト的素材。



USJ・苍火龙狩り

更新时间：2012.11.30



任务类型	狩猎
任务等级	★6
指定地点	陆上斗技场
成功条件	讨伐2头苍火龙
参加条件	HR6以上
契约金额	2020z
报酬金额	23100z
时间限制	50分钟

任务解说

同时对付两只苍火龙的任务。和一般的火龙相比，苍火龙强化了空中的旋回能力，特别是在斗技场这种无处可藏的地方让两只一起升空的话我们一般都只有逃的份了，所以可以带点闪光玉，在有需要的时候将它们闪下来。武器推荐用远程，在苍火龙升空以及追茶茶和卡洋巴的时候都可以打上几下，技能中最好有回避性能或耳栓，避免被一只吼住后遭到另一只攻击。完成这个任务可获得装备ブル－スタ－系列的素材。

3DS

雷顿教授对逆转裁判

◆Level-5◆AVG◆2012年11月29日◆日版

《雷顿教授对逆转裁判》从2012年12月12日开始，每周三开放免费的下载内容。目前公布的内容一共分为两部分：特殊小短剧+谜题（スペシャルエピソ－ト+ナゾトキ）、设定集（スペシャルギャラリ－）。前者是巧舟执笔的剧本，由各个角色一起出演的小短剧，介绍游戏之后发生的故事，每个短剧结束时会有一个谜题供玩家解答；后者是游戏设定集，游戏中的角色、背景设计、原画都会收录其中。每周交替更新两个内容的1部分，共计24部分。下载方法在196辑《掌机王SP》已经为大家介绍过，并介绍了第一回的故事和谜题，下面为大家介绍目前为止已经更新的第二、三回短剧内容和谜题。

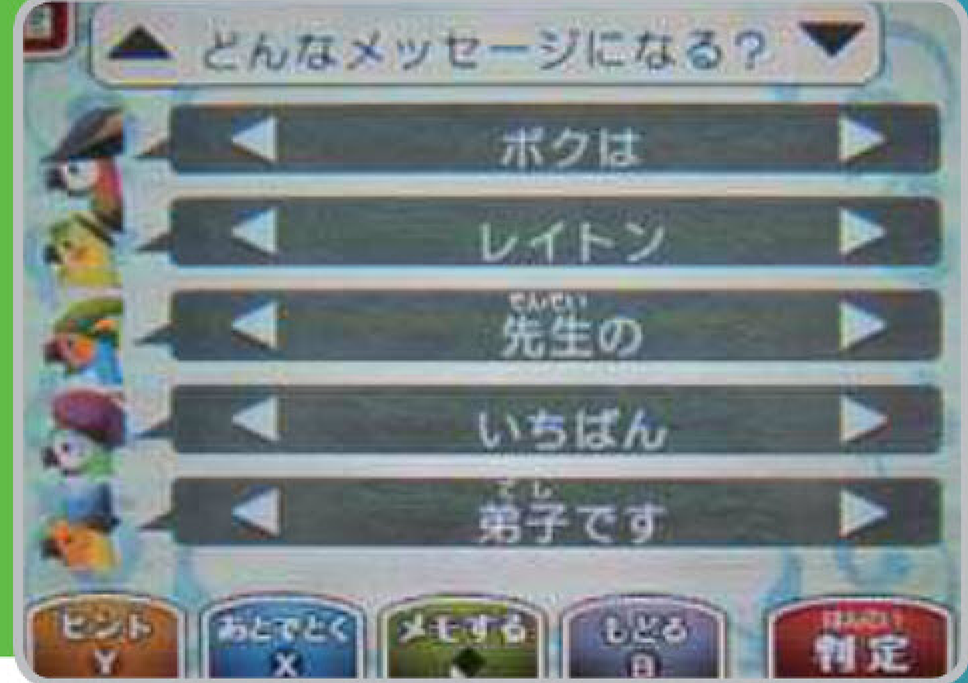
第二回 ロンドン

主角一行人重返伦敦塔桥，回忆当初被“大魔女”的魔法骗到的情形，之后来到乔邦尼出事的公园，意外发现这里挂在树上的汽车还在，这时大家熟悉的警官出现，告诉他们这里已经成了观光景点，在闲聊之中众人发现卢克不见了，他留下了一个谜题，解决掉谜题就能找到他。

谜题72 ちぐはぐオウム

提问：不同种类的鹦鹉会说的话语不同，从中选取五只留下了简讯，到底内容是什么呢？

答案：比较不同种类的鹦鹉们说的单词，用排除法最后推算出每只鹦鹉对应的单词。答案如图。



第三回 ふたたびの来访

主角一行人重返迷宫都市，迎接他们的是“大魔女”，原来乔朵拉太过害羞，不知该怎么面多他们以及众多下载游戏的玩家，所以又装扮成了大魔女来见他们。叙事者也接受了手术，在玛赫涅以及乔朵拉的照顾下恢复了健康，并写下了住院期间的故事，雷顿教授为故事提供了一个有趣的谜题。在叙事者故事的后面乔朵拉也写下了属于她的冒险故事，每个人都向着自己全新的生活前进。

谜题73 うごく壁2

提问：调整石板位置，使其成为一幅完整壁画。

答案：答案如图。





口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫



◆Pokemon◆RPG◆2012年11月23日◆日版

2013年1月11日，《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》再次追加了新的付费下载迷宫，这次总共追加了三个，下面是三个迷宫的资料和简介。

暖暖山（ぽかぽかマウンテン）

出现精灵：光精灵，火精灵，小猪怪，长毛猪，猛犸猪，暖暖猪，火冠猴，火烈猴，毛球蝠，爱心蝠，掘地鼹鼠，钢钻鼹鼠，沙鳄鱼，痞鳄鱼，哥特姆，哥特米尔，哥特塞尔，烛灯鬼，油灯鬼，吊灯鬼，鬼护卫，鬼重甲

价格	150日元
层数	15F
陷阱	无
怪物屋	无
商店	无
沉睡的口袋妖怪	无



没有陷阱、怪物屋和商店的“三无迷宫”，因为涉及到暖暖猪的加入，所以对于懒得刷特别迷宫的人，这个DLC迷宫的意义非常重大，其他登场的强大精灵也很多，还没收服的可以考虑在这里收服。在最高层可以拿到火之图章。

糖果之路（スイーツ ロード）

出现精灵：乌帕，利利鼠，塔本奈，金香娃娃，奇拉米，雪熊宝宝

价格	200日元
层数	20F
陷阱	有
怪物屋	有
商店	有
沉睡的口袋妖怪	无

出场精灵种类少，陷阱、怪物屋和商店俱全，虽然看着不怎么样，但这个迷宫可会出现新的食物类道具：迷你甜甜圈（ミニドーナツ）、甜甜圈（ドーナツ）和大甜甜圈（ビッグドーナツ），分别能增加500、1500和3000点经验值。另外也会出现苹果，去闯“沉睡的冰洞”这种有满腹度设定的迷宫前可以考虑在这里搜刮些苹果。当然，大甜甜圈的经验值也是相当可观的。



究极的荒野（究极の荒野）

出现精灵：水精灵，叶精灵，哈迪拉犬，猎捕岩，小叶棉，沼王，铁头龙，草冠猴，叶茧蚕，妖精棉，废袋怪，功夫鼬，玛利鼠，藤爵蛇，朝阳猪，水冷猴，爱心蝠，金香仙子，手刀兵士，火精灵，雷丘，长翅鸥，光精灵，双贝海獭，姆夏纳，投球菇，藤王蛇，炎武猪，大剑海獭，愣头蜥蜴，霸空祖鸟，太古龟，雷斑马，警戒鼠，蓝绒鸭，火毛虫，鬼棺亡灵，佐罗亚，钢齿轮，雷精灵，富贵猫，叶娘蚕，岩宫蟹，兜帽蜥蜴，电飞鼠，蛋壳秃鹫，玛利露利，火冠猴，练声蟾蜍，高音蟾蜍，沙鳄鱼，霸王鳄鱼，坚甲龟，三齿轮，奇拉米，冰精灵，擎钢力士，盖亚岩，雪熊宝宝，球桶菇，佐罗亚克，哥特塞尔，鬼重甲，掘地鼹鼠，长毛猪，凶斗蛙，轮蜈蚣，猛犸猪，血翼飞龙，双柱力王，战槌龙，大嘴鸥，甲壳龙，烛灯鬼，火烈猴，痞鳄鱼，戟牙龙，大师鼬，勇武秃鹫

价格	300日元
层数	99F
陷阱	有
怪物屋	有
商店	有
沉睡的口袋妖怪	无

本作的第三个挑战迷宫，进入后等级强制变成5且只能由一个精灵进入，而且也不能收服同伴，还有满腹度设定，所以在保命的同时也要注意食物问题。口袋妖怪方面比较杂，因此没什么好对策，就用自身能力强、最好有强化的精灵们来闯迷宫吧。而且迷宫里敌人的AI比较高，捡到道具可能会马上利用，连复活之种、幸福之种之类的道具也会用掉……另外遇到变色龙地摊又看到有卖复活之种等珍贵道具时千万不要吝啬钱。总之，闯99F迷宫不能收同伴，练级也没用，所以把重点放在突破迷宫上吧。该迷宫的最深处的道具勇气之证（ゆうきのあかし），能让携带者的攻击力增加20点。



2012
掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 美编 sienna

年鉴阅读说明

口袋妖怪 黑2・白2

ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2

Pokemon／Gamefreak	RPG	2012年6月23日	1～4人
4800日元	全年龄	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

推荐度 10

已通关

NDS

第五代《口袋妖怪》的资料篇，剧情上承接《黑・白》并增加了新的地图和道馆，以及部分精灵的新形态。本作可收服的精灵比起《黑・白》大大增加，道馆战也增加了各种演出效果。战斗画面方面，除了精灵依旧活灵活现，训练师也有了动作。而和《黑・白》联动后出现的N的全个体30的精灵无疑是给追求个体值的玩家一个大大的福利。可与3DS下载游戏《口袋妖怪 AR搜寻者》进行联动也是本作的一大特色。



游戏中文译名

游戏原名

信息栏

上列从左往右依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、游戏人数

下列从左往右依次为：游戏售价、推荐玩家年龄、对应周边情况

推荐度（满分为10分）

是否通关

如果你已将该游戏通关，则可在“已通关”后的框内打上“✓”

游戏画面

本年鉴精选了2012年发售的160款热门掌机游戏介绍，其中黑色框内的为PSP游戏介绍，绿色框内的为3DS游戏介绍，粉色框内的为NDS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。每款游戏的介绍篇幅在180～190字之间。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	[illegible]	RPG	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ETC	其他类游戏	SLG	模拟・战略游戏
FPS	第一人称视角射击游戏	S・RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
MUG	音乐游戏	STG	射击游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	TAB	桌面游戏

年鉴索引

超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录

スーパーロボット大战OGサーガ魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD

NBGI	S・RPG	2012年1月12日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8

已通关

PSP

时隔16年，《魔装机神》的续作登陆PSP平台，游戏的主人公仍是《机战》玩家所熟悉的安藤正树，这次游戏以整个拉·基亚斯世界为舞台，由于邪神的复活，正树作为国际组织的一员投身到了新的战斗中。和《机战》相比，《魔装机神》更接近于传统的S·RPG，不仅有属性相克，还有方向和高低差概念。进化点方面，借助PSP的机能，这次游戏终于也像《机战》一样收录了角色战斗语音，并且画面效果也大幅提升。



心灵相机 附体笔记本

心灵カメラ ～凭いてる手帐～

Nintendo	AVG	2012年1月12日	1人
3800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7

已通关

3DS

本作是由和风恐怖游戏“《零》系列”的制作团队针对3DS平台打造的新作，游戏充分发挥了裸眼3D功能与AR技术，使用附送的AR笔记本能让怨灵与玩家所处的现实环境融合在一起，带给玩家入侵现实的强烈恐怖感。通关后追加困难模式，该模式下会增加少量的剧情，结局也会发生巨大转变。除故事模式外，还有多款小游戏供玩家消遣，例如心灵摄影、怨灵占卜、和怨灵玩捉迷藏等等，还可以为游戏中的角色们拍摄照片。



反重力赛车 2048

Wipeout 2048

SCEJ	RAC	2012年1月19日	1～8人
4980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8

已通关

PSV

《反重力赛车》是有着17年历史的未来科幻赛车游戏系列，一直以来都以独特的操作感、令人难以喘息的速度感和颇具挑战性的高难度吸引着铁杆爱好者。本作作为PSV在欧美的首发护航之作，不仅在画面上有着十分惊人的表现，亦在难度、流程和细节上做了更加合理的调整，使得这款游戏在易于上手之余不至于失去系列的特色。游戏还加入了体感操控功能，玩家可以通过更改操作设置，倾斜机身来控制赛车的转向。



节奏怪盗 皇帝拿破仑的遗产

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遗产

SEGA	MUG	2012年1月19日	1人
6090日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 8

已通关

3DS

本作是一款将节奏动作与剧情相结合的新感觉MUG，收录的节奏游戏多达50种以上，玩法与任天堂出品的《节奏天国》较为近似。玩家可使用点击、划动和陀螺仪等操作主人公潜入美术馆，以华丽的舞蹈与敌人战斗、从警备员的追查下逃脱。故事发生在法国巴黎，自称“怪盗R”的主人公少年为了探明父亲失踪的真相，潜入各种场所偷出美术品，并在数日后返还。当偷出某个特殊的戒指后，怪盗R的人生也出现了巨大转折。



迷宫的彼端

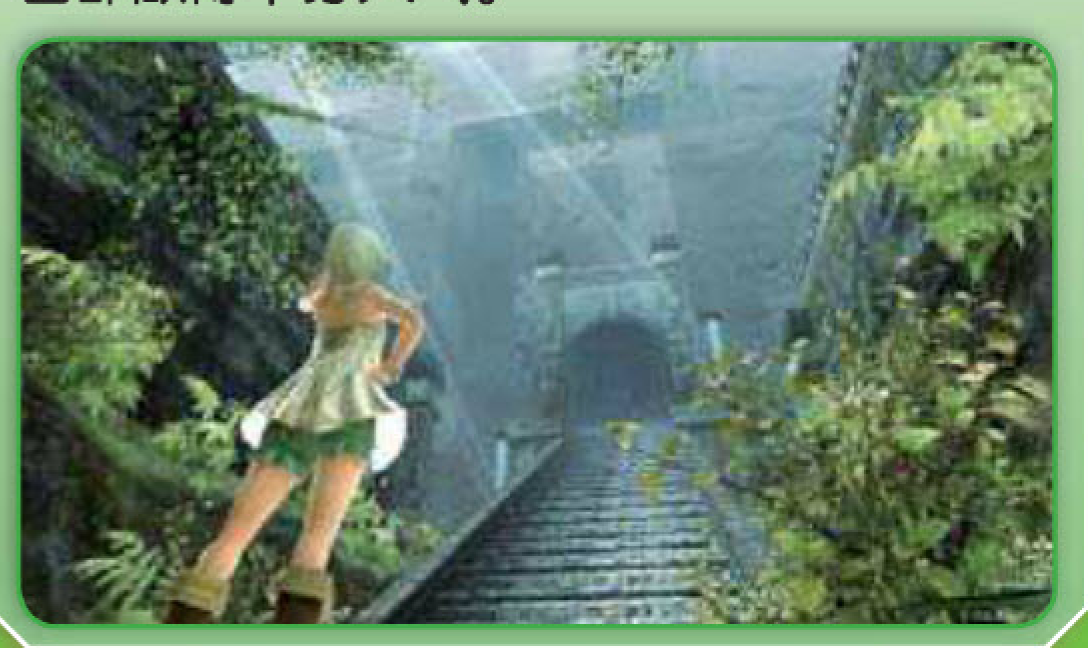
ラビリンスの彼方

Konami	RPG	2012年1月19日	1人
5800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是由tri-Ace和Konami合作推出的迷宫类RPG，原本玩家和朋友们正在体验一款迷宫游戏，不料却意外地被封印在游戏中的少女所召唤，进入了迷宫游戏的世界，并在少女的带领下突破层层迷宫，最终打破封印救出少女。战斗系统是本作的一大特色，虽然采用了大家非常熟悉的“包剪锤”的克制系统，但实际操作起来需要考虑很多要素，比较考验计算能力和耐心。此外，游戏的画面非常出色，场景也都做得十分大气。



机动战士高达 木马的轨迹

机动战士ガンダム 木马の轨迹

NBGI	SLG	2012年1月26日	1人
6280日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是一款《高达》题材的即时战略游戏，玩家化身为联邦军战舰白色木马的舰长布莱德，以指挥官的视角体验整个一年战争。游戏由战场模式和局地战模式两个部分构成，前者和一般的即时战略游戏一样，玩家需在大地图上控制自己的单位进行移动和攻击，并根据战况做下一步的指示。当双方的作战单位邻近时可以进入局地战模式，这个模式类似单位之间的单打独斗，在这里可以对单位下达更加详细的指示。



生化危机 启示录

BIOHAZARD REVELATIONS

Capcom	A・AVG	2012年1月26日	1～2人
5990日元	17岁以上	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	

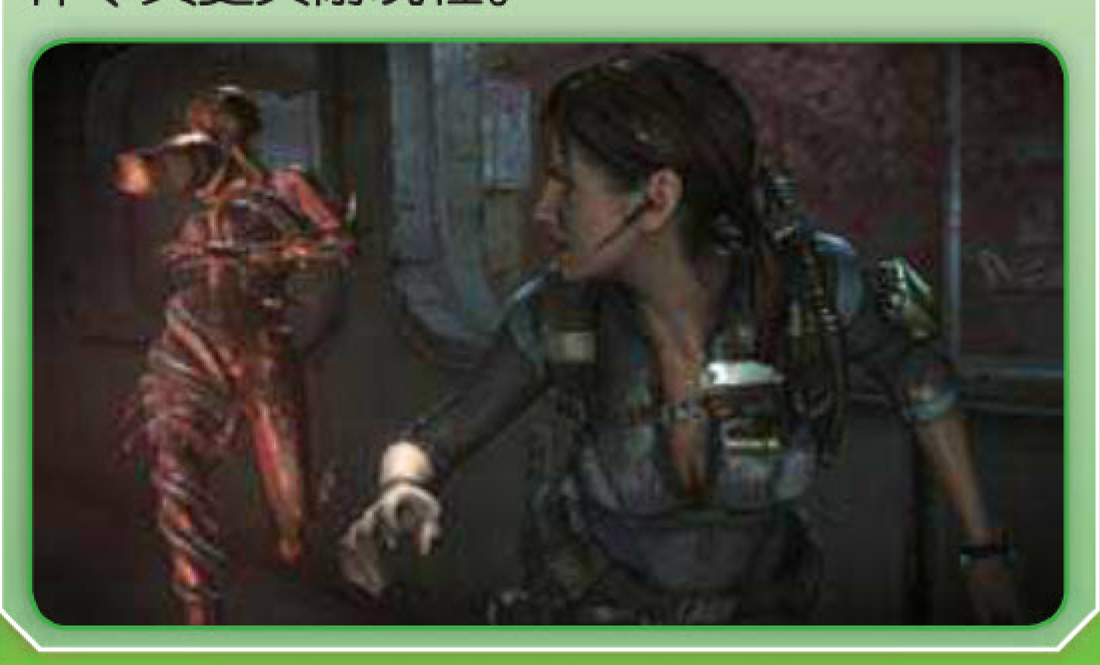
推荐度



已通关

3DS

“《生化》系列”在3DS平台的第二款作品，虽然没有正统序号，但剧情与系列主线息息相关，介于4代和5代之间，克里斯和吉尔这对老搭档再度并肩作战，共同对付全新的病毒和敌人。章节式的故事模式情节紧凑、环环相扣，让玩家仿佛在欣赏一部电视剧集。游戏也非常重视恐怖氛围的渲染，一定程度上回归了老《生化》的感觉。突袭模式则让喜欢联机、爽快战斗的玩家得到满足，丰富的枪械、配件令其更具耐玩性。

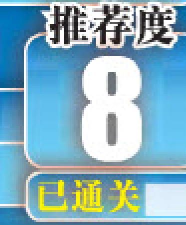


无瑕传说R

テイルズ オブ イノセンス R

NBGI	RPG	2012年1月26日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度



已通关

PSV

《无瑕传说》原本是2007年诞生于NDS平台上的作品，于2012年初重制登陆PSV平台。故事讲述觉醒了前世记忆的少年少女踏上寻找自我之旅。游戏的系统相比NDS版进行了大幅度更改，用打倒敌人获得的AP学习技能的style系统，能够让角色按照玩家的意图进行强化。作战设定中可以具体设置AI角色的行动优先级，在什么情况下优先采取何种行动。另外游戏还新增了同伴角色，即使是玩过NDS版的玩家也能得到新的体验。



仙境传说 奥德赛

ラグナロク オデッセイ

推荐度 8 已通关

GungHo	ACT	2012年2月2日	1～4人
5985日元	15岁以上	无对应周边	

PSV

相比原作的2D+3D MMORPG网游，本作是以全3D的动作游戏呈现。游戏形式接近《怪物猎人》，玩家在游戏中会扮演据点“尽头哨站”的佣兵，进行各种各样的任务。随着消灭怪物与完成任务，玩家可以获得各种素材，通过锻冶屋、裁缝屋对身上的武器与衣服进行强化，从而挑战难度更高的任务。游戏支持最多4人协力对战，除了面联外，更支持网络联机，玩家可以寻找世界各地的战友，一同挑战实力强劲的巨人们。



写真女友

フォトカノ

推荐度 7 已通关

角川Games	SLG	2012年2月2日	1人
7140日元	15岁以上	无对应周边	

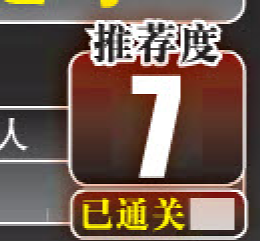
PSP

以“拍摄”为主题的新型模拟恋爱游戏。玩家扮演的主人公，在暑假即将结束时得到一台单反相机，从而对摄影产生了兴趣，并在学校学习摄影。游戏最终目的是要在2个月后的校园祭上成功对心仪的女孩表白。通过与女孩沟通增加好感后，可以请求她们作为模特让自己拍摄。相对于传统的美少女游戏，本作的女角色均由3D建模制作而成，玩家可以自由地调整拍摄角度。随着好感度的提高，女孩们还会减少玩家的拍摄限制。



幻想水浒传 交织百年之时

幻想水浒传 紡がれし百年の时

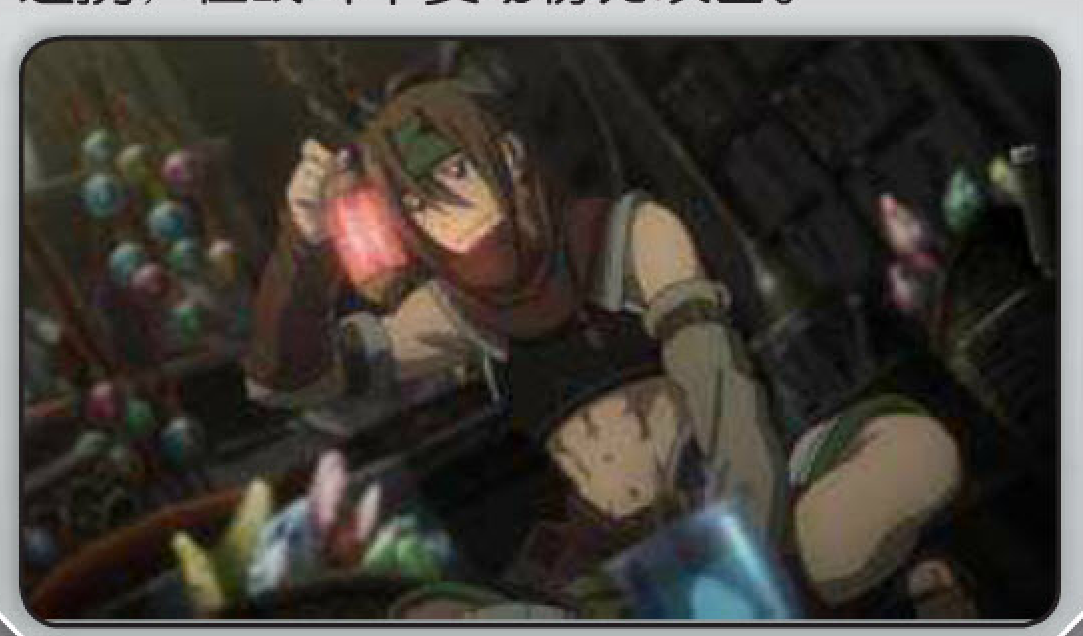


推荐度 7 已通关

Konami	RPG	2012年2月9日	1人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

名作系列在PSP上的第一部原创新作，保留了一贯的高素质音乐和108名同伴的收集要素。主人公要使用时代树的力量前往过去，邂逅曾经拯救世界的英雄，继承前辈的强力特技打倒百年一度不断复活的怪物，开辟新的未来。游戏恢复了6人组队，根据前卫和后卫的部署可诞生出多种阵型，8个主职业和通过吃饭事件获得的副职业令角色的育成更加自由。角色之间好感度提升后能设定其连携，在战斗中发动协力攻击。



墨鬼

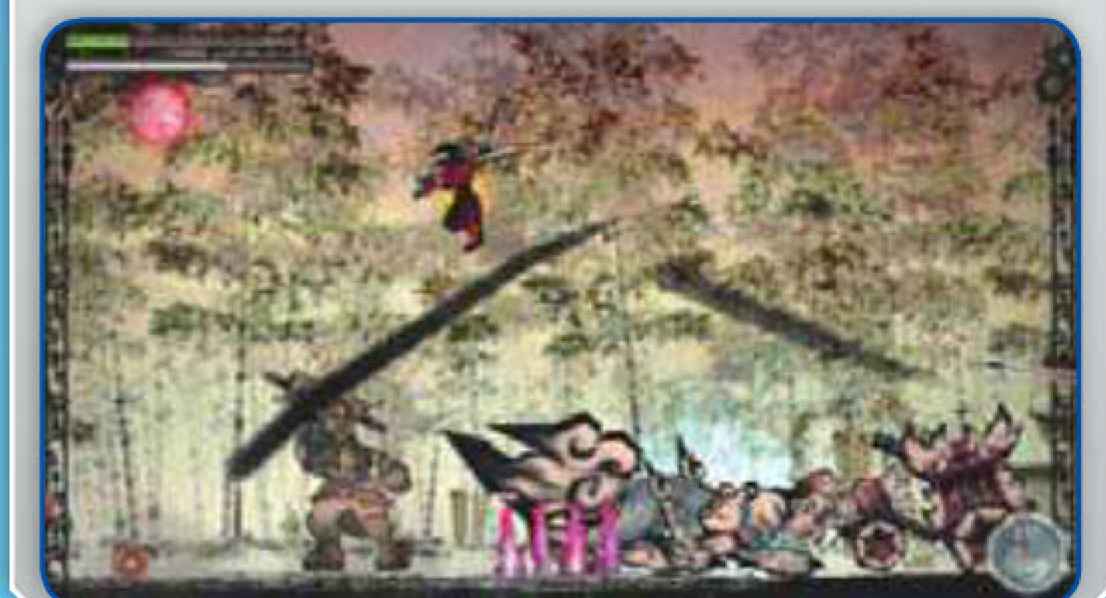
墨鬼 SUMIONI

推荐度 7 已通关

Aquire	ACT	2012年2月9日	1人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

PSV

和风水墨风格的横版ACT，故事发生在平安时代，玩家要扮演墨鬼将世界从邪恶势力的手中救出。墨鬼除了可使用移动、跳跃和攻击这三种基本动作外，还能消费墨汁来驱动笔力，用手指在触摸屏上划出不同的线条即可发动。笔力分为三种，“道笔”用以解谜闯关，帮助主人公生出道路抵达通常无法企及的地方；“术式”则可在屏幕上生出火焰、雷云等攻击法术；“召唤”是最为强力的墨神攻击，能将屏幕中的敌人一网打尽。



重力异想世界

GRAVITY DAZE

推荐度 10 已通关

SCEJ	A・AVG	2012年2月9日	1人
5980日元	15岁以上	无对应周边	

PSV

由《尸人》制作人打造的原创品牌，拥有法式漫画交待剧情的方式和漂亮的全3D画面。主人公少女与重力猫相遇后获得了操作重力的能力，她要以该力量与让城市陷入危机的重力风暴以及不明生物体作战，让街道重归和平。特色的重力系统可同时用于探索冒险和战斗，通过左右摇杆和内置陀螺仪，玩家可改变重力的作用方向，让主人公飞檐走壁地探索街道的每个角落，而配合重力还可使用“重力踢”等多种必杀技。



马里奥与索尼克 伦敦奥运会

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

推荐度 7 已通关

SEGA	SPG	2012年2月14日	1人
29.99美元	全年龄	无对应周边	

3DS

本作是为迎接奥运年所推出的游戏，同系列之前的作品一样，集合了《马里奥》与《索尼克》两大系列的众多知名角色同场竞技。游戏中包含了田径、射击、球类等8个大项目，每个大项目下还分为诸多分项比赛，如球类包括乒乓球、篮球、网球等等，种类非常丰富。相较正统体育游戏的一板一眼，本作的玩法较为轻松，操作简单易上手，更结合了3DS的触摸屏、麦克风、陀螺仪等硬件功能，还支持一卡多机，多人同乐。



铁拳3D 完美版

铁拳 3D PRIME EDITION

推荐度 7 已通关

NBGI	FTG	2012年2月14日	1～2人
39.95美元	13岁以上	对应邂逅通信	

3DS

本作收录了长篇3D CG电影《铁拳 血之复仇》，可以随时随地在掌机上观看。作为3DS平台上的3D格斗游戏，初次实现了3D效果开启下每秒60帧，让视觉得到最高级别的享受。可使用角色总共41名，建模与动作源自街机《铁拳TT2》。利用触摸屏，依次点击触屏按键就能轻松打出富有节奏感的空中连技，还可以用热键代替触屏按键来完成复杂的招式。本作不仅支持联机与全世界的玩家一决胜负，单机模式也充满耐玩性。



新・深爱

NEWラブプラス

推荐度 8 已通关

Konami	SLG+AVG	2012年2月14日	1人
6980日元	15岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

3DS

作为系列在3DS平台上的第一部作品，本作在画面上下了很大的功夫，大大增加了三位国民女友的魅力。和系列以往的作品一样，游戏分为前后两个阶段的游戏体验，在前一个阶段里，玩家需要在100天的时间里和三位女主角培养好感，最终获得其中一人的表白；而在第二阶段里，玩家就要和虚拟女友一起学习、生活、约会，体验现实中恋人们的生活，“真实时间模式”跟现实的时间同步，让虚拟恋爱跨越次元的阻碍。



雷曼 起源

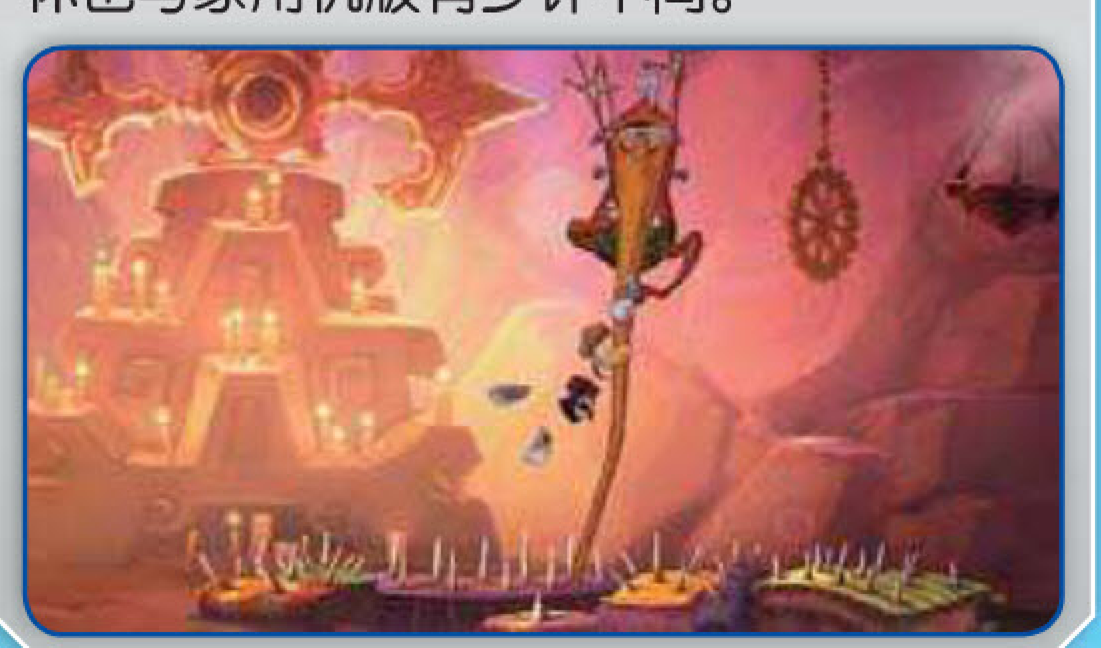
Rayman Origins

推荐度 8　已通关

Ubisoft	ACT	2012年2月15日	1人
29.99美元	10岁以上	无对应周边	

PSV

育碧旗下的动作明星雷曼为广大玩家带来了一款标准的平台动作游戏。本作中包含10个大关卡，共有超过60个小关可供挑战，而除了标准的2D横版类型外，还穿插有飞行、追逐型的关卡以及紧张刺激的BOSS战。随着冒险的推进，雷曼会习得游泳、潜水、飞行等新能力。而场景中更包含了大量的收集要素，具有相当的耐玩度。PSV版融入了触控操作，可以借此调整画面大小、戳破屏幕上的泡泡，奖杯也与家用机版有少许不同。



极限脱出 善人死亡

极限脱出ADV　善人シボウデス

推荐度 9　已通关

Chunsoft	AVG	2012年2月16日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

3DS/PSV

依然由打越钢太郎撰写剧本的系列第二作，多名全新的登场角色被集结到新的舞台，被迫参加新一轮的“数字9”游戏。本作将错综复杂的推理剧情和密室脱出相结合，发展剧情的中途要前往设施中的各特定房间，寻找线索和道具，解明该房间的逃脱密码。游戏和前作一样采用了幻想科学的世界观，巧妙地契合多重结局系统，以人格的时空穿越和平行宇宙为主题的剧情耐人寻味，无论是幕后黑手还是主人公的身分都出乎意料。



交响旋律 最终幻想

シアトリズム ファイナルファンタジー

推荐度 9　已通关

Square Enix	MUG	2012年2月16日	1～4人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

3DS

本作是SE献给“《最终幻想》系列”粉丝们的一份音乐大礼，收录了“《最终幻想》系列”正统作品从初代至第十三作，以及其他周边作品中的经典曲目，并以音乐游戏的方式呈现给玩家。除了普通音乐游戏的要素外，游戏还将RPG的要素融入其中，有攻击力、魔法、HP等概念，操作失误会扣除HP，HP为0后便会强制结束游戏。完成歌曲后则可以获得经验值和道具，角色升级后不但会提升各项能力，还能学会新技能。



战国无双3 Z 特别版

战国无双3 Z Special

推荐度 8　已通关

Koei Tecmo Games	ACT	2012年2月16日	1～4人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

PS3游戏《战国无双3 Z》的PSP移植作，玩家可操控日本战国时代的各个势力的大名、武将、名人，共计43人，活跃在战场上一骑当千，以不同的角度来感受那个战火四起的乱世。游戏依旧拥有最强装备及隐藏武器的设定，最强装备要在创始演武中完成各个目标来获得，两种隐藏武器则分别在难、修罗难度下完成全部击破效果任务后在过关时获得。虽然本作相比原版在创史演武里少了雇佣武将的设定，但也增加了四人对战的模式。



潜龙谍影 食蛇者3D

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

推荐度 8 已通关

Konami	ACT	2012年2月21日	1人
39.99美元	17岁以上	对应3DS扩张滑杆	

3DS

作为“《潜龙谍影》系列”剧情的原点，《食蛇者》的经典程度毋庸置疑，除了传统的潜入主题外，游戏还首次引入了“生存”和“疗伤”的概念，Snake不但需要在野外环境下寻觅食物，不同的伤势也需要自行处理。此外，“迷彩”也是一大重点，在不同的环境下使用合适的迷彩才能够提升隐蔽度，迷惑敌人的视线。3DS移植版除了对应裸眼3D外，还可以通过摄像头，把现实中的各种素材拍照，导入游戏中做成迷彩。



牧场物语 初始的大地

牧场物语 はじまりの大地

推荐度 8 已通关

Marvelous AQL	SLG	2012年2月23日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

3DS

作为系列15周年的纪念作品，本作保持了一贯轻松休闲的风格。玩家入住荒凉落败的小镇，每天需要辛勤劳作、制作各种设施、建造居民家园，以复兴整个小镇。种植方面添加了梯田，保留了巨大作物和土地肥力的设定，让种植也充满挑战。本作最大的特色是全新添加了可以自由设计布置小镇的系统，打造一个什么风格的小镇由玩家一手决定。作为3DS平台首款原创《牧场物语》，动物和人物都经过全新的3D建模，立体感十足。



忍者龙剑传Σ 加强版

NINJA GAIDEN Σ PLUS

推荐度 8 已通关

Koei Tecmo Games	ACT	2012年2月23日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

PSV

本作移植自PS3平台的知名作品，并根据PSV的性能加入了新要素。游戏的故事和原版一致，身为隼一门忍者的主人公隼龙的村子遭到了一伙身分不明人物的袭击，许多无辜的村人被杀害，而隼之里封印的魔刀“黑龙丸”也被夺走，为了夺回黑龙丸与给村人报仇，隼龙踏上了复仇之路。新要素方面，PSV版的简单难度加入了英雄模式，当隼龙的体力不多时就会自动防御或回避敌人的攻击，也算是照顾到了不擅长动作游戏的玩家。



英杰传说 勇气双雄

テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ

推荐度 7 已通关

NBGI	ACT	2012年2月23日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

本作是第一款以“无双”式战斗为卖点的《传说》。正统系列的角色集结起来，围绕着世界树与永恒之剑展开了各自的冒险故事。可选用角色多达33名，且充分展现出了各自的魅力。战斗方面与传统无双的组合输入方式不同，承接了“《传说》系列”一直以来通常攻击连携术技的战斗模式，还有原创的“勇气双雄模式”和玩家熟悉的秘奥义连携。游戏的难度可以随意调整且不关联任何隐藏要素，让玩家能够轻松享受。



粘土世纪

ねんどろいど じぇねれ～しょん

				推荐度
NBGI	RPG	2012年2月23日	1人	6
6280日元	全年龄	无对应周边		已通关

PSP

本作是一款风格非常可爱的原创作品。在游戏中，许多动画的世界交错在了一起，玩家需要操作各个动画里的主要角色展开冒险。本作中所有角色全都为非常可爱的粘土手办造型，游戏则为任务制，通过完成任务来推进剧情发展。战斗系统有别于一般RPG，参战成员分为战斗类和辅助类，合理利用各个角色的能力才能顺利打败强敌。除了战斗外，还可以让这些角色换上各种装备来跳舞，让游戏具备了较强的观赏性。



伟大战斗 全面爆破

グレイトバトル フルブラスト

				推荐度
NBGI	ACT	2012年3月1日	1人	7
6280日元	全年龄	无对应周边		已通关

PSP

系列的20周年纪念作，是一款集合了假面骑士、奥特曼、高达等作品中的人气角色，以SD的可爱形象展开的清版ACT。玩家可以从自由高达、梦比优斯奥特曼以及假面骑士1号等知名角色中选择3人组成队伍，为维护宇宙和平联手抵抗邪恶。游戏还收录36位来自各系列作品的援护角色，在战斗中可以为玩家提供各种的支援。战斗存在相克关系，玩家根据敌方的所属作品，更换相克的作品角色与其战斗会更为有利。



乐高哈利·波特 5–7年

LEGO Harry Potter: Years 5–7

				推荐度
Warner Bros. Games	ACT	2012年3月5日	1～2人	7
29.99美元	全年龄	无对应周边		已通关

PSV

在《乐高哈利·波特 1–4年》获得玩家的好评后，这款续作也适时推出，PSV版虽然相比其他掌机版本较晚，但整体素质最为出色，且对应奖杯系统。游戏内容相比前作更加丰富，包括了3本《哈利·波特》小说以及最后4部《哈利·波特》电影的众多情节。而游戏风格依旧是以乐高玩具的形式来重新演绎原作中的精彩剧情，充满了有趣的谜题和搞笑的对白，全3D的场景让玩家仿佛置身于奇幻而又熟悉的世界。



13号小队

Unit 13

				推荐度
SCEJ	TPS	2012年3月8日	1～2人	8
4980日元	15岁以上	无对应周边		已通关

PSV

本作是由曾经制作过“《海豹突击队》系列”的Zipper Interactive所创作的一款原创游戏。玩家扮演的是代号为“13号小队”的精英部队成员，进行诸如阻止恐怖活动、救出同伴等任务。游戏的画面非常精美，通过左右两个摇杆能让玩家体验到家用机射击类游戏的操作手感。游戏中的任务种类异常丰富，并且官方还每天更新免费的“日常任务”供玩家挑战，而通过Wi-Fi可轻松联机，和队友一起体验游戏的乐趣。



初音未来与未来之星 未来计划

初音ミク and Future Stars Project mirai

推荐度 8

SEGA	MUG	2012年3月8日	1人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

电子歌姬首次登陆3DS平台，全部角色采用可爱的粘土人造型，憨态可掬的2头身十分惹人怜爱。游戏中共收录21首V家歌曲，数量虽然不多，但都是完整版，包括镜音、巡音等多名V家角色的代表歌曲。每首歌都分为轻松、普通、究极三个模式，适合不同水平的玩家挑战。对应邂逅模式可以在PV中留下弹幕，邂逅的玩家越多、效果越有趣。使用游戏附送的AR卡片能够拍摄角色出现在现实中的照片，或与玩家的Mii形象合影。



女生RPG 灰姑娘生活

ガールズRPG シンデレライフ

推荐度 7

Level-5	RPG	2012年3月8日	1人
4980日元	15岁以上	对应邂逅通信	

已通关

3DS

这是一款面向女性玩家的作品，玩家扮演的是一位夜店女郎，通过和不同身分的客人谈话，训练自己的谈话技巧，最终通过循循善诱解除笼罩在涩谷的危机。本作将文字游戏和装扮类游戏的要素融合在一起，玩家通过接待客人以及选择对话内容来赚钱，利用金钱提升自己的魅力以及购买更多漂亮的服装、首饰等，将自己打扮成各种模样。游戏除了丰富的收集要素外，还有不少分支任务，其他游戏作品中的角色也会客串登场。



FIFA足球

FIFA Soccer

推荐度 7

EA Games	SPG	2012年3月15日	1～2人
29.99美元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSV

“《FIFA》系列”抢在《WE》之前率先登陆PSV平台，除了一如既往庞大权威的球员资料外，游戏的画面效果也是直逼家用机。本作收录了体验一名球员成长历程的“绿荫传奇模式”，扮演教练率领球队夺取胜利的“生涯模式”，以及常规的联赛模式等。PSV版引入的触控操作非常便利，通过触摸屏和背触板，玩家在传球和射门的过程中可以做到指哪打哪。不过游戏中存在不少BUG，尤其严重的是奖杯BUG会导致本作无法白金。



光明之刃

シャイニング・ブレイド

推荐度 8

SEGA	RPG	2012年3月15日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

“《光明》系列”的最新作，登场人物众多，且大部分都是来自以往的作品之中的人气角色，对系列FANS有很大的吸引力。人设一如既往出自Tony之手，画面华丽，音乐制作水准也很高，几名歌姬角色的个人单曲均委婉动听，让玩家在攻关过程中能保持舒爽的心情。本作将玩家的活动范围限制在据点和战场上，战斗采用了《战场的女武神》的系统，但是难度骤减，完全不用练级也不用太注意走位，非常适合轻度玩家用来休闲。



心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事

ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～3rd Story～

推荐度 7 已通关

Konami	AVG	2012年3月15日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

本作是NDS版《心跳回忆 女生版 第三个故事》的移植作，玩家需要扮演女主角利用3年时间最后达成和心仪角色的美好结局。合理安排女主角日常生活提升她的各项数值，然后在节假日打电话给男主角进行邀约可以增加好感度，推动故事的进行。本作新引入了Live 2D系统，角色不再只是平板的立绘，而是生动的立体角色，表情的变化、样子的改变都十分明显。虽然不能直接进行触摸，但是接近模式、大接近模式改良成了按键触摸。



口袋妖怪+信长之野望

ポケモン＋ノブナガの野望

推荐度 9 已通关

Pokemon/Koei Tecmo Games	SLG	2012年3月17日	1～2人
5800日元	全年龄	无对应周边	

NDS

将口袋妖怪引入战国乱世的战略游戏，主角要通过战斗和征服来联合西国的各路势力共同对抗信长的大军。日本战国时代的众多人物都有登场，一部分武将更采用《战国无双3》的形象。游戏中可以让我方武将收服在野武将及捕捉精灵来增加实力，战斗时则可最多派出6名武将，每名武将指挥一只精灵出征。当精灵和武将达成一定连携度就会进化，满足条件后武将也能进化。在一周目通关后，玩家还可以体验名将们的故事模式。



黑豹2 如龙 阿修罗篇

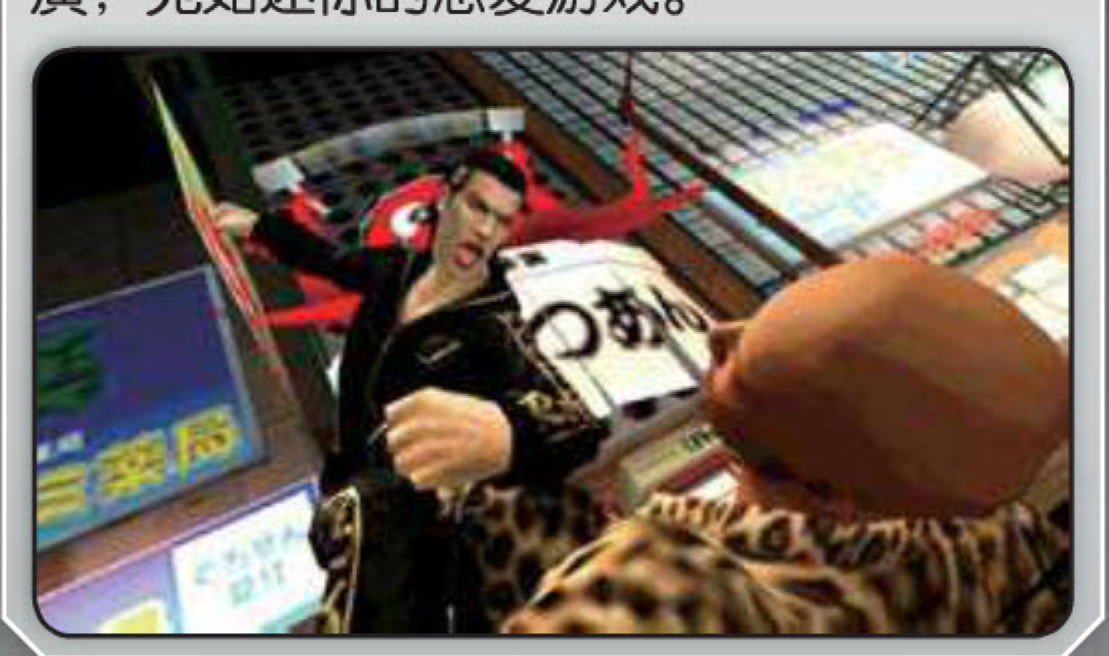
クロヒョウ2　龙が如く　阿修罗篇

推荐度 9 已通关

SEGA	A・AVG	2012年3月22日	1～4人
6279日元	17岁以上	无对应周边	

PSP

故事和主人公均延续前作，前往美国驰骋拳坛的右京龙也回到别离一年的神室町，与信赖的同伴们一起对抗大阪格斗集团阿修罗。这次冒险的舞台有东京神室町和大阪苍天堀，剧情发展到一定程度便可自由往返于两地间，触发丰富的支线任务，体验更多娱乐和挑战设施。继承前作存档可获得特典奖励，新增的我流编辑和双人必杀技系统令战斗更为激烈。作为系列特色的夜店女郎再次启用日本新人饰演，宛如迷你的恋爱游戏。



新・光之神话 帕尔蒂娜之镜

新・光神话 パルテナの镜

推荐度 10 已通关

Nintendo	ACT	2012年3月22日	1～6人
6090日元	12岁以上	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信/无意识通信	

3DS

本作是任天堂早在1986年发售的FC游戏《光之神话 帕尔蒂娜之镜》的续作，主人公彼特为了守护天使大陆，与“暗之女神”美杜莎率领的冥府大军展开了激战。游戏分为空中战和地面战两部分，空中战主要以瞄准射击为主；而地面战场景要求玩家同时兼顾动作和射击，在某些时候还需要去近身格斗，对操作要求较高。游戏中一共有9种不同类型的神器，它们不但造型各异，性能上也有很大的不同，能够衍生出丰富的打法。



妖精的尾巴 杰尔夫觉醒

FAIRY TAIL ゼレフ觉醒



Konami	ACT	2012年3月22日	1～4人
4980日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

本作是人气动漫作品《妖精的尾巴》在PSP平台推出的第三部作品，收录众多原作中的精彩内容，包括“最强魔导士杰尔夫篇”、“埃德拉斯篇”等内容。整体风格类似“《怪物猎人》系列”，可操作角色多达45人，玩家可以自由组队，完成各种各样的主线任务推动剧情的发展。游戏中的装备、饰品数量非常多，能够直接改变角色形象，满足了玩家为心仪角色换装的愿望。大量的语音和原创剧情也能让原作粉丝感到满意。



国王、魔王与7公主 新·王样物语

王と魔王と7人の姫君たち ～新・王様物語～

推荐度 7

Konami	A・RPG	2012年3月29日	1人
6480日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSV

本作是Wii平台《王样物语》的续作，玩家需成为国王并肩负起复兴祖国，拯救7位公主的命运。游戏整体风格清新可爱，战斗设计很独特，只用进攻和撤退两个指令就能进行爽快的战斗，结合PSV的触屏使战斗方式十分直观。玩家要不断外出探索，获得丰富的战利品进而扩建国家，增强自己实力，击败BOSS推动主线剧情发展并解救七位公主，这样的设定令玩家充满成就感，同时可以享受自由探索的乐趣。



王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]



Square Enix	RPG	2012年3月29日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

以迪士尼的动画明星为客串角色的《王国之心》初登3DS平台，游戏以索拉和利库双主角的不同视角，在《钟楼怪人》、《三个火枪手》等经典动画场景中展开冒险，还有《美妙世界》的角色加盟。本作首次引入名为“圣灵”的怪物培养系统，玩家可以通过素材合成圣灵，带其出战并培养好感度，更能够一起发动威力强大的合体技。“自由连贯行动”让战斗更加爽快流畅，通过触摸操作的“真实变换”则结合了不同世界的特色。



武士与龙

サムライ & ドラゴンズ

推荐度 7

SEGA	ACT+SLG	2012年3月29日	多人
免费	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSV

本作是在PSV上运营的一款多人网游，游戏结合了ACT、SLG以及卡牌游戏三大要素元素，使得玩法非常丰富。包括支持最大4人进入迷宫挑战的“ACT模式”；通过建筑城镇，招兵买马来扩张领土的“SLG模式”；以及混入在SLG模式中、以怪物卡牌作为战斗主题的“对战部分”。游戏的另一个卖点是完全免费，只有部分增值道具需要收费购买，玩家只要入手PSV，并建立日服的PSN账号，就可以直接下载本作，享受其带来的乐趣了。



战极姬3 割裂天下的光与影

战极姬3～天下を切り裂く光と影～

SystemSoft Alpha	SLG	2012年3月29日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

与《三极姬》师出同门、以日本战国时代的世界为舞台的模拟战略类游戏“《战极姬》系列”在掌机平台上迎来了第三作。战国时期的大名与名将都美少女化，与主人公展开恋爱关系。本作在前作8大名家的基础上增加三好家，还有名为“江姬”的新增角色在原创故事中作为独立势力参战。新的美少女武将追加20人以上，前作中为男性的武将部分也美少女化，并追加了新的剧情。主人公可以选择在任意大名的麾下作战。



职业野球魂2012

プロ野球スピリッツ2012

Konami	SPG	2012年3月29日	1～4人
PSP版：5981日元/PSV版：6980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP/PSV

本作收录了2012年日本棒球联赛的最新资料，除了有以千叶Lotte的藤冈贵裕投手为首的受注目新人们外，在中田清新监督麾下重生的横浜DeNA也完全得到再现。新要素以“球星玩家”模式为主，玩家可以用一名选手体验最多20年棒球生涯。另外育成原创选手的“魂”模式得到强化，可在传统育成、快速育成等方法中自由选择；电脑思考优化，电脑控制的对手的行动更加真实，即使一个人游戏也能体验到与人对战的感觉。



第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇

NBGI	S・RPG	2012年4月5日	1人
7330日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

作为《机战》诞生20周年的纪念作品，《第2次机战Z》以两部曲的形式发售。“再世篇”的剧情紧接前作，虽然打败了界王后世界迎来了短暂的和平，不过很快便烽烟再起，理应消失的次元兽以及新的敌人相继出现，为了对抗它们，来自不同世界的钢铁巨人们也再次集结起来。参战作品除了有《机动战士高达00》和《剧场版天元突破》这些继承自上半部的作品外，还加入了《铁人28号》和《超时空要塞7》等新作品。



公主代码

CODE OF PRINCESS

Agatsuma	A・RPG	2012年4月19日	1～4人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是类似于SS时代名作《守护英雄》的2D横板动作过关游戏。人设出自“《街霸》系列”御用画师西村娟之手。游戏的关卡为任务制推进，玩家可以在故事模式中解锁关卡并培育角色，然后享受联机游戏的乐趣。故事模式中可以使用4名主要角色，而支线任务中可以使用共8名同伴角色，完成特定支线任务则可以获得敌方BOSS级角色的对战使用权。虽然故事本身走的是复国剧情，但是吐槽细节和现代元素也非常充足。



火焰之纹章 觉醒

ファイアーエムブレム 觉醒

Nintendo	S・RPG	2012年4月19日	1～2人
4800日元	12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

推荐度 10

已通关

3DS

《觉醒》是“《火纹》系列”在掌机平台时隔近8年后推出的原创新作，系统方面也是集系列之大成。除了自由地图、自创主角、个人特技、平行转职等传承自以往作品的元素外，双人组队和支援攻防则是全新引入的系统，让游戏的战略性进一步提升。本作非常强调同伴之间的羁绊，男女角色好感度达到最高后就能结婚生子。官方除了利用无意识通信免费提供了多达100名的历代角色外，还有大量的付费DLC内容供玩家选购。



名侦探柯南 始于过去的前奏曲

名探偵コナン 过去からの前奏曲

NBGI	AVG	2012年4月19日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

NDS/PSP

相对于以往的《柯南》改编游戏，本作加入了工藤新一过去案件的部分，在流程中玩家会依次扮演柯南以及工藤新一，从现在及过去的线索中找出真相。游戏由三大部分组成，AVG部分为描述案件发生前，柯南与新一身边发生的事情；调查部分则通过对案发现场调查询问，搜集各种的证言与证物；解决篇则将之前搜集所得的证据资料进行理顺，最终揭发凶手，并与凶手进行辩论对峙。此外本作还收录不少迷你游戏内容。



音乐方块 电子交响

ルミネス エレクトロニック シンフォニー

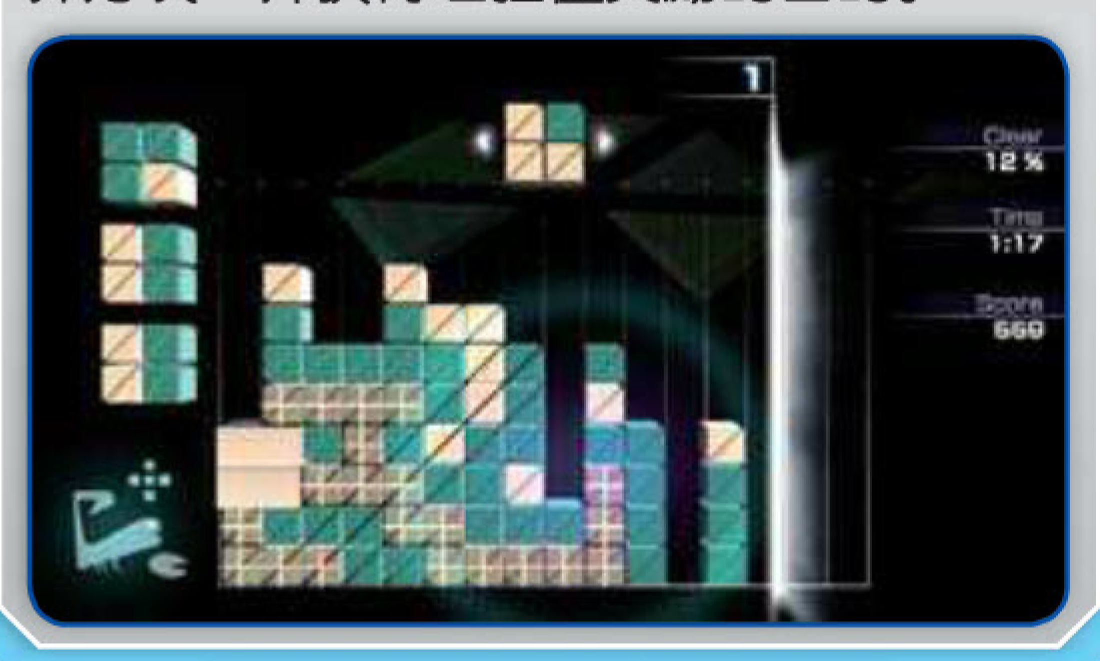
Ubisoft	PUZ	2012年4月19日	1～2人
3990日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8

已通关

PSV

本作中共收录了43个版面，每个版面都有独特的背景画面、配色和音乐，而共计41个的虚拟头像会携10个性质完全不一样的技能来协助玩家攻关或击败其他玩家。除了主模式外，游戏还设有大师、对战、倒计时以及自由模式，每种模式都有不同的玩法与规则，为玩家提供了更多的选择。在线上模式中，玩家可以和世界各地的同好齐心协力，共同累积每日的方块消除量以达成消除“世界方块”并获得经验值奖励的目的。



青之驱魔师 幻刻之迷宫

青の祓魔师　幻刻の迷宫

NBGI	AVG	2012年4月26日	1人
5230日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6

已通关

PSP

本作根据人气动漫作品《青之驱魔师》改编，采用原创剧本，讲述了驱魔塾一众为了进行1周的特别训练而展开合宿，来到了一个不思议的地方，并被卷入到一系列阴谋中，玩家的选择则是他们能否摆脱危机的关键。玩家需分别以奥村两兄弟的视点推动故事进行，每个人的不同选择都会影响另一人的故事走向。不同选项会影响主角和同伴们的“羁绊”，7天合宿结束后和达成羁绊等级最高的角色会产生相应的结局。



神孕 请为我生孩子吧！

CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ！

Spike	RPG	2012年4月26日	1人
6279日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

玩家作为救世主穿越到神奇的异世界，开始了祛除覆盖世界的“污秽”、净化被魔物支配的迷宫的旅程。在攻略迷宫时需要和巫女生孩子，并将神之子编入队伍，以壮大自己实力，和巫女的好感度会影响神之子能力。本作的战斗比较与众不同，合理地选择攻击方位、躲避方位能够使战斗处于有利地位，很考验判断。神之子的职业非常丰富，且根据能力不同还会诞生新的职业，编成小队时各职业的搭配具有一定战略性。



圣人协奏曲 陨星之献诗

シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗

Gust	SLG	2012年4月26日	1人
5040日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSV

游戏在一个架空世界展开，面对拉谢拉行星即将毁灭的现实，诞生了主张移民和修复的两大派系。玩家要做的就是通过培养幻想妖精谢尔来不断修复皇女伊恩内心中的废墟，以拯救行星。游戏充分利用了PSV的机能，角色建模都非常精细美丽。通过扫描条码能够诞生不同形态的谢尔，利用互联网和其他玩家交流能够获得LP点数来修复废墟。在游戏发售之后官方公布了丰富的DLC，可以让玩家进一步了解本作的全貌。



斯坦因之门 比翼恋理的爱人

STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん

5pb.	AVG	2012年4月26日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是“科学妄想AVG”《斯坦因之门》的衍生作品，以原作结局之后的世界为故事背景，讲述“厨二病”男主人公冈部伦太郎与女主角们之间的轻松恋爱故事。画面保持了原作的油墨画风，大量温馨的CG满足了粉丝的期待，另外CG均转化为适应PSP的16比9。游戏中玩家会收到各种各样的短信，根据玩家选择回复的不同，故事主线会前进到不同方向。另外原作中无法攻略的桐生萌郁，本作中也成为了可攻略角色。



未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE

未来日记 13人目の日记所有者 RE：WRITE

角川Games	AVG	2012年4月26日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是《未来日记 第13个日记所有者》的加强版，原作讲述的是12名拥有预知能力的未来日记所有者为了争夺成为神的机会而展开的残酷生存游戏。本作的剧情也是围绕着第13个日记所有者展开，玩家需扮演主人公天野雪辉和女主角我妻由乃一起参加生存游戏，体验一场不同于原作的冒险。加强版中加入了新剧本以及新角色雾崎霞，她是深知第13个日记所有者秘密的人物，通过她玩家可以了解到生存游戏不为人知的秘密。



真・三国无双 VS

真・三国无双 VS

推荐度 7 已通关

Koei Tecmo Games	ACT	2012年4月26日	1～4人
6090日元	12岁以上	对应无意识通信	

3DS

“《真・三国无双》系列”登陆3DS的第一作，采用据点式攻略系统，敌我双方均可选择三名武将组队，通过占领特定据点提升己方战斗力，最后攻克对方本阵来取胜。游戏在保留简单操作这一系列传统的同时追加全新动作，通过QTE小游戏成功完成无双RUSH，可实现一对一的武将一骑讨；发动武将固有的无双特技能实现干扰敌方视野、回复体力等特效；与队友组合还能使出对整个战场产生影响的小队特技，对抗要素十足。



真人快打

Mortal Kombat

推荐度 7 已通关

Warner Bros. Games	ACT	2012年5月1日	1～2人
19.99美元	17岁以上	无对应周边	

PSV

本作是系列的第9代作品，继承了一贯的血腥暴力特色。PSV版移植自2011年推出的PS3/X360版，虽然画面和建模有所缩水，但是依旧保持了60帧的运行速度，保证了操作和画面的流畅。而内容方面，不仅直接收录4名下载角色，还加入一个新的挑战之塔，其中包含150个PSV版独有的挑战项目。另外游戏还结合PSV的硬件机能加入了触摸操作的新玩法和一些小游戏，即便以前玩过家用机版的玩家也能找到新鲜感。



Persona2 罚

ペルソナ2 罚

推荐度 8 已通关

Atlus	RPG	2012年5月17日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

本作是系列第二作下篇的复刻版，故事紧接《罪》的世界消亡之后，为了回避灭亡的达哉等人回到众人相遇的时间点之前，在另一个世界进行各自的故事。可操作主人公变为前作的天野舞耶，她以调查学园杀人事件为契机，卷入新世塾编织的巨大阴谋中。合成Persona并召唤它们战斗的基本系统予以保留，DLC要素为游戏增加了耐玩度和新鲜感，此外原剧本作者里见直还撰写了全新追加剧情，解明原版中暧昧的谜团。



我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブルが続くわけがない

推荐度 7 已通关

NBGI	AVG	2012年5月17日	1人
6280日元	15岁以上	无对应周边	

PSP

本作是《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》的正统续作。游戏采用了并不多见的双UMD，其中第一张盘为前作的优化版，第二张盘则是全新的内容。游戏分为共通路线和角色路线两大部分，玩家需要先在共通路线中为达成Bad End后才有机会进入到各个角色的专有路线中。和前作相比，本作增加了新角色的相关剧情，并且采用了如今比较常见的Live 2D系统，角色的动作也变得更加丰富，对话过程更加赏心悦目。



马里奥网球 公开赛

Mario Tennis Open

Nintendo	SPG	2012年5月20日	1～4人
39.99美元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

这是"《马里奥网球》系列"在3DS平台的第一部作品，"《马里奥》系列"中的诸多角色悉数登场，玩家可以操作他们在网球场上一展风采。游戏本身走的是轻松、易上手路线，对跑位和击球的精确度要求不算太高，并且还可以在比赛中轻易发出必杀球，过程非常爽快。除了正式的比赛，游戏还附带了迷你游戏来丰富模式和玩法，玩家更是可以收集、购买各种道具来装扮自己的Mii形象，还可以通过网络和全球玩家对战。



冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

エルミナージュゴシック ～ウルム・ザキールと暗の仪式～

Starfish	RPG	2012年5月24日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作保留了"《冬宫》系列"特色的高难度以及朴实繁多的系统，开篇即让玩家接触大型迷宫和强力敌人、机关重重的探索和寻宝之路、高达数百甚至上千等级的人物培养空间、以及复杂的转职系统。游戏的自由度也十分高，通过读取记忆棒中的图片，玩家可以自由设定角色的图标、半身像以及背景音乐。另外本作取消了前几作需要在迷宫中寻找随机位置道具的设定，前作过来的玩家无需再为寻找道具而头疼了。



抵抗 燃烧天空

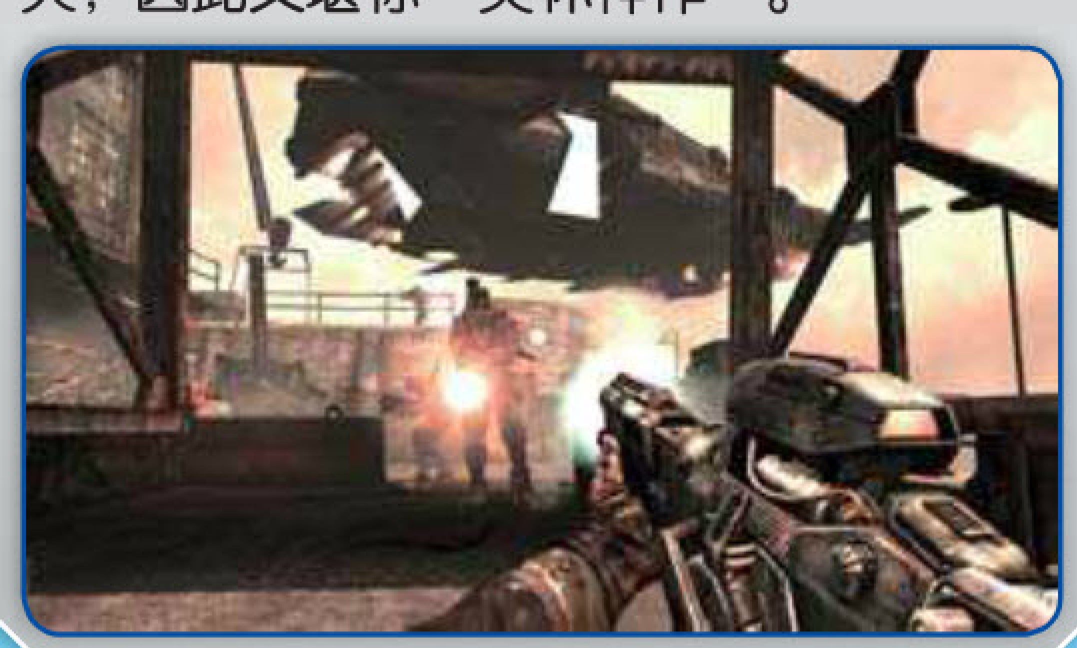
Resistance：Burning Skies

SCEA	FPS	2012年5月29日	1～8人
39.99美元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

SCE第一方著名系列最新作，也是PSV上首款FPS。故事发生在1951年的美国，讲述外星奇美拉空降美国所带来的令人绝望的72小时。主人公是一名纽约消防局的消防员，为了自己的国家、妻子和女儿，毅然举起消防斧，与不明外星生物抗战到底。借助PSV的强劲机能、以及双摇杆的硬件设计，首次带给掌机玩家毫不逊色于家用机的FPS体验。游戏整体流程略短，熟练的玩家大概可以在6小时内通关，因此又堪称"奖杯神作"。



Phi·Brain 羁绊之谜题

ファイ・ブレイン 绊のパズル

Arc System Works	AVG	2012年5月31日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作为动画《神之谜题》的改编游戏，活用了原作中的世界观，在PSP平台上展开了原创故事。玩家为原创主人公，跟随原作主人公大门界人与他的同伴们一起挑战各种谜题。游戏的核心就是种类相当丰富的谜题，故事模式共有7个关卡，每个关卡的最后都有谜题在等待着玩家，其中包括原作中出现的"贤者谜题"。谜题时刻考验着玩家的思维能力，只有解决谜题才能推进剧情，对原作粉丝来说也是不小的挑战。



苍翼默示录 连续变换 扩张版

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND

Arc System Works	FTG	2012年5月31日	1～4人
6280日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 8

已通关

PSP

本作是“《苍翼默示录》系列”在PSP上的最新版本。画面保持了一向的水准，所有的模式基本上是完美移植PSV版，相比前作改良了系统，角色性能与平衡性也得到了调整。无限战神模式可以挑战强大的UM角色，挑战模式的进化细分也让连技练习过程能够循序渐进。新增的BBQ模式是以有关《BB》的内容出题的迷你战斗游戏。收录问题多达1000问，范围涵盖游戏、小说、甚至是官方广播节目，彻底考验玩家对本系列的熟悉程度。



联合01

Guild01

Level-5	ETC	2012年5月31日	1人
3980日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 7

已通关

3DS

作为一款合集类游戏，本作集合了4位制作人分别打造的4款风格类型迥异的作品。包括操作简便、手感精良的STG《解放少女》；以机场的行李分配、调度为主题的SLG《机场管理人》；整体风格欢乐，搞笑不断并融合了音乐游戏玩法的SLG《我是出租武器的》；以及大名鼎鼎的松野泰已制作的风格极为复古的RPG《真红圣骸布》。值得一提的是这4款游戏的下载版，都在年末的时候拆分到任天堂e商店出售，售价各为800日元。



勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド3D

Square Enix	RPG	2012年5月31日	1～8人
5490日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 9

已通关

3DS

本作是1998年发售的GBC游戏《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆》的重制版，画面和系统都焕然一新。作为“《DQM》系列”的原点之作，玩家化身为怪兽训练师，可以对神奇大陆中出现的怪兽进行捕捉、培养，并且还可以将不同的怪兽进行配合繁衍出新物种，通过不断强化怪兽队伍来对抗阻碍自己的强大敌人。游戏除了丰富的单机要素外，更可以通过邂逅通信和其他玩家互动，以及通过网络和全世界的玩家对战。



机动战士高达SEED 激战宿命

机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY

NBGI	ACT	2012年6月7日	1～4人
5980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8

已通关

PSV

本作是以《机动战士高达SEED》和和《机动战士高达SEED DESTINY》等作品为主的“《高达 战争》系列”最新作，玩家可以在地球联合、扎夫特等原作势力里选择其一，作为原创机师登场，和基拉、飞鸟等角色一起转战于各个战场。游戏中的每个任务都来自原作的经典战役，如高达强夺、大天使号突入大气层、基拉和阿斯兰的殊死对决等等，这次玩家不再是旁观者，而是以主导者的身分参与进来，左右剧情的发展。



Persona4 黄金版

ペルソナ4 ザ・ゴールデン

Atlus	RPG	2012年6月14日	1人
7329日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 10 已通关

PSV

2012年PSV平台最受瞩目的RPG大作，主人公要在一年间解开发生在乡镇的离奇杀人事件。PSV版增加了系统、角色和战斗方面的大量新要素，画面丝毫不弱于PS2版，音乐依然由目黑将司负责，新的战斗乐曲同样能够带给玩家至高的享受，论表现力无疑是PSV上最强级别的游戏，相信瞬间就能抓住玩家的心。收集Persona是系列一直以来的核心要素，本作比起原版更加简化了合成上的步骤，让初次接触系列的玩家也不会那么迷茫。



超级猴子球 大玩特玩

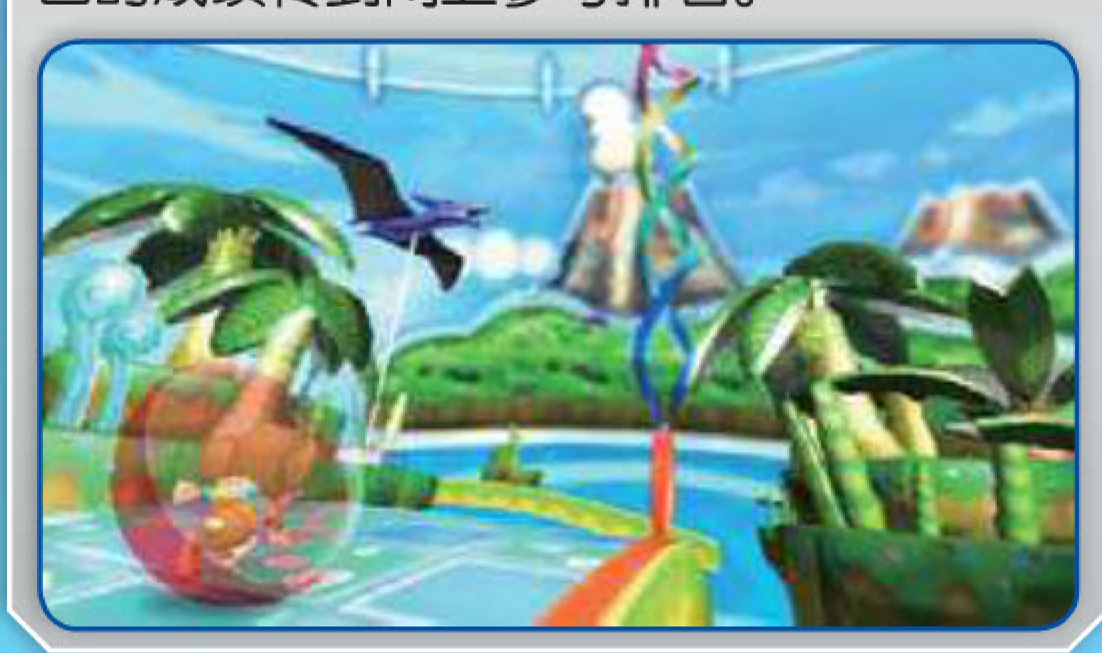
スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ!

SEGA	ACT	2012年6月14日	1～4人
5040日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

“《超级猴子球》系列”面向PSV的第一作，和系列作品的玩法一样，玩家需控制装有猴子的球，克服关卡的各种障碍，最终将球滚到终点。这次除了有猴子球玩法外，还加入了各种充分利用到PSV触摸屏、背触板以及摄像头的综艺游戏，如猴子保龄、猴子台球和收集精灵等。另外本作的网络要素也很完善，除了可以通过Wi-Fi和全世界的玩家进行对战外，还可以用3G以及Wi-Fi功能将自己的成绩传到网上参与排名。



秋叶原之旅 加强版

AKIBA'S TRIP PLUS

Acquire	A・AVG	2012年6月14日	1人
3990日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

2011年5月发售的《秋叶原之旅》经过修改、强化后再度与玩家见面。游戏的大体内容没什么变化，玩家需要操作男主角奔波于秋叶原街头，通过自己的意志来决定人类和吸血鬼的未来。本作的战斗比较新颖，需要脱光敌人的衣服才能获胜。游戏的自由度很高，流程中的诸多选项都会影响到故事的结局。最值得一提的是本作对秋叶原街道的还原，去过秋叶原的朋友会发现，无论场景、路人还是店铺，都透露着浓浓的宅气。



乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Warner Bros. Games	ACT	2012年6月20日	1～2人
19.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

乐高演绎蝙蝠侠已经不是第一款作品，相对于前作只有蝙蝠侠和罗宾两位主角，本作加入了众多的DC英雄，包括超人、女超人等，他们要一同对抗雷克斯、小丑等这些臭名昭著的敌人。故事背景依旧在高谭市，在这个用乐高积木搭建起来的3D世界中，玩家要操纵这些可爱的积木英雄，不断探索并打败敌人。期间还要充分利用各个英雄的特殊能力来解谜，诸如蝙蝠车、蝙蝠翼、超人的热力射线等都能在游戏中见到。



喧哗番长兄弟 塔京大逃杀

喧哗番长Bros. トーキョーバトルロイヤル

Spike Chunsoft	A・AVG	2012年6月21日	1～2人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是“《喧哗番长》系列”的最新作，游戏在继承了之前作品的大量核心要素后，首次加入双人模式，并增加连携攻击和双人必杀技系统，玩家可以和朋友一起战斗、体验游戏的魅力。在本作中，玩家需要在修学旅行的这几天时间里，在东京周边地区行动，打倒全国47个都道府县的强者成为最强番长。游戏的自由度很高，除了打架，玩家还可以和女生约会、逛街、购物等，可根据自己的喜好去触发各种事件。



口袋妖怪 黑2・白2

ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2

Pokemon／Gamefreak	RPG	2012年6月23日	1～4人
4800日元	全年龄	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

推荐度 10 已通关

NDS

第五代《口袋妖怪》的资料篇，剧情上承接《黑・白》并增加了新的地图和道馆，以及部分精灵的新形态。本作可收服的精灵比起《黑・白》大大增加，道馆战也增加了各种演出效果。战斗画面方面，除了精灵依旧活灵活现，训练师也有了动作。而和《黑・白》联动后出现的N的全个体30的精灵无疑是给追求个体值的玩家一个大大的福利。可与3DS下载游戏《口袋妖怪 AR搜寻者》进行联动也是本作的一大特色。



混沌时代6

ジェネレーション オブ カオス 6

Idea Factory	S・RPG	2012年6月28日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

“《混沌时代》系列”的最新作，由于是Sting负责制作，整体风格和玩法与传统作品相去甚远。战场上的战斗是即时展开的，玩家需迅速操控各个部队进行移动，以争取占领据点和地图兵器。双方单位接触后就会进入战斗画面，攻击时可根据提示有节奏地按键以提升伤害。当敌方周围出现的一圈冲击圆环内有我方其他单位存在时，就可以按下对应的按键发动“混沌攻击”。除此之外还有职业特性、武器克制、召唤兽等元素。



卡片召唤师

カルドセプト

Nintendo	TAB	2012年6月28日	1～4人
4800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

3DS

以系列第二作为蓝本移植的桌面游戏，融合卡片和大富翁两种玩法。玩家要投掷骰子控制角色在棋盘上前进，以怪物卡占领地盘提升自己的资产，通过领地夺取、魔法速攻、股票投资等方式达成每一关的目标魔力而获胜。480张卡片均由知名画师绘制，分为怪物卡、道具卡和魔法卡三种，可组合出多样的战术牌组。官方每天配送的新卡片和排名战提升了联网游戏乐趣，而本作的下载分享更可以使两名玩家联机时分享一张游戏。



潜龙谍影 HD版

メタルギア ソリッド HD エディション

推荐度 9

已通关

Konami	ACT	2012年6月28日	1人
4980日元	17岁以上	无对应周边	

PSV

“《潜龙谍影》系列”一直是以引人入胜的剧情、丰富的游戏内容和各种妙趣横生的创意而闻名的游戏。本作是其2代和3代的移植版合集，在重制高清化了部分画面的情况下登陆PSV平台。由于按键数量不够，PSV版的部分操作会通过触摸屏来代替，但是游戏的整体素质并没有打折扣，几乎是将PS2原版的主要内容都完美移植了过来。对系列很熟悉的玩家可以怀怀旧，而新玩家则有了一个认识这个著名系列的好机会。



美食的俘虏 美食生存者2

トリコ グルメサバイバル！2

推荐度 7

已通关

NBGI	ACT	2012年7月5日	1～2人
5230日元	全年龄	无对应周边	

PSP

本作为《美食的俘虏》在PSP平台上的第二作，舞台从前作的岛屿回到了大陆上，主人公一行需与来自漫画原作中的怪兽作战，而且美食四天王中的最后一人泽布拉也登台亮相。本作在必杀技之上还有更加强力的“超必杀技”，取自原作中FANS耳熟能详的招式。游戏中出现了系列首次“超巨大猛兽战”，战斗中玩家要面对巨大的怪兽，而且操控角色不仅限于一人，会根据战况切换其余的角色出场，战斗的乐趣成倍增加。



世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神

推荐度 8

已通关

Atlus	RPG	2012年7月5日	1人
6279日元	全年龄	对应邂逅通信	

3DS

在NDS起家的“《世界树迷宫》系列”移师3DS平台，除了画面效果的提升外，游戏也引入了大量新要素。BOSS级角色FOE以实体化的形式在地图上显现，它们还有着各自不同的生态习性，玩家掌握其特性后方能顺利地避过、或是在战斗中取得先机。热气球模式中玩家可以自由飞行、探索，借助食材系统为队伍提供异常状态抗性、经验值加成等良性效果。游戏在发售后官方还利用QR码陆续提供了丰富的道具装备以及委托任务。



逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！

逃走中 史上最强のハンターたちからにげきれ！

推荐度 7

已通关

NBGI	ACT	2012年7月5日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

3DS

本作改编自富士电视台的人气节目《逃走中》，游戏的玩法和节目一样，参赛者被置于主题公园、购物中心等区域内，要在限制的时间内不被穿着黑西装和戴墨镜的“猎人”抓住。随着时间的经过，参赛者的奖金会不断增加，如果到时间结束都没被抓住就能获得全额的奖金，但是一旦被猎人抓住的话奖金就为0。除了要专注躲开猎人外，游戏中还可以做各种的任务，完成后会有减少猎人数量、增加活动区域等好处。



纸盒战机 爆 升级版

ダンボール战机 爆ブースト

推荐度 8

Level-5	RPG	2012年7月5日	1～6人
4400日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

本作是《纸盒战机》的强化升级版，玩家可以自由组装名为LBX的小型机器人并参与战斗，大量的替换部件和热血的战斗是游戏的两大卖点。本作除了保留原作的基本要素外，部件数量、必杀技种类也大量增加，更是包括了当时还未发售的续篇《纸盒战机W》的三位主角等新角色，新增的战斗舞台则支持6人大乱斗。利用3DS的上下分屏，游戏将原作的一部分操作指令放到了下屏，可通过触摸屏直接点击进行操作。



口袋足球联盟 快乐足球

ポケットサッカーリーグ カルチョビット

推荐度 7

Nintendo	SLG	2012年7月12日	1～2人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

GBA平台《快乐足球》的正统续作，玩家以足球教练的身分，带领球队走向世界的巅峰。画面简单但要素丰富是本作的一大特色，玩家需针对球员的特点，为他们安排各自的训练项目，以提升不同的能力。结合队伍的实力，合理制定战术，方能在各项赛事中取得好成绩。此外玩家还能亲自负责球员转会，亲手设计队服和队徽。球队的成绩对应网络排行，官方也在游戏发售后利用邂逅通信提供了特殊的球队供玩家们挑战。



时间旅人

タイムトラベラーズ

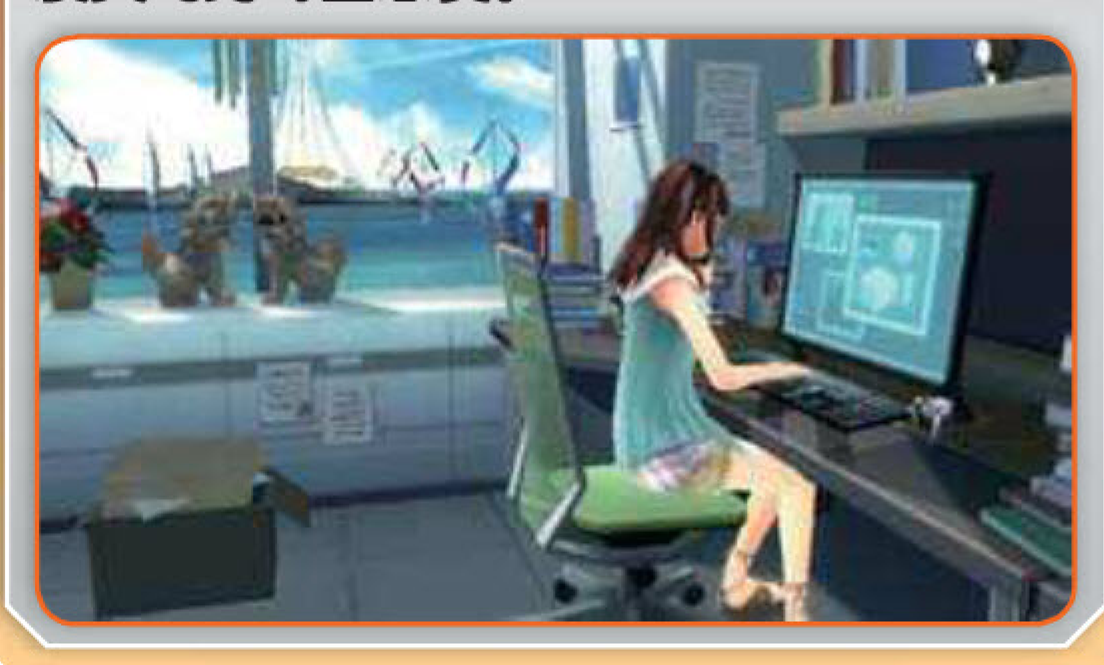
推荐度 8

Level-5	AVG	2012年7月12日	1人
5980日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

3DS/PSV/PSP

由《428》原班人马打造的音响小说新作，故事设定为2013年的东京发生奇异的失落空洞现象，造成巨大灾难。18年后的4月，表面上一派和平景象的东京再次受到恐怖份子的威胁，玩家要以五名主人公的视角发展各自的故事，通过剧情之间的交叉互动拯救东京。基本系统继承自《街》和《428》，合理对各主人公的行动作出选择可避免Bad Ending。通关后的TT电话模式可与少女里见真琴发展甜蜜而凄美的跨时空恋爱。



太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠

太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ

推荐度 8

NBGI	MUG	2012年7月12日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

日本国民级音乐游戏《太鼓之达人》在3DS平台的最新作。游戏中，玩家可以操作化身为勇者的咚酱，和同伴小龙一起展开冒险，收集7枚宝珠，最终打倒魔王。除了一般的演奏模式外，本作还收录了冒险模式。在这个模式中，玩家需要在7个世界里打败敌人获得宝珠，身为同伴的小龙可以利用宝珠力量，在演奏过程中发动必杀技重创敌人，在面对BOSS级敌人时，演奏还会受到各种干扰，非常考验玩家的技术。



艾鲁猫方块

アイルーでパズル

推荐度 7 已通关

Capcom	PUZ	2012年7月19日	1～2人
2990日元	全年龄	无对应周边	

PSP

多年前的《街霸方块》可谓方块游戏的经典，而这款《艾鲁猫方块》则是完全套用其系统而推出的新作，登场角色则变成了《怪物猎人》中的人气角色艾鲁猫。游戏中总共有25名艾鲁猫登场，每名角色都有不同的必杀技以及攻击特性，必杀技的演出效果也贴合了原作的特色。游戏的规则简单易懂，玩家要尽量将相同颜色的宝石堆叠到一起，然后用炸弹宝石去引爆它以便消去，以此来妨碍对手，对战过程相当激烈。



毁灭英雄

Heroes of Ruin

推荐度 7 已通关

Square Enix	A·RPG	2012年7月19日	1～4人
39.99美元	13岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

3DS

本作是一款风格类似《暗黑破坏神》的美式动作RPG，玩家可以从4种职业中选择其一展开冒险。炼金术师、神射手、狮子战士、野蛮人拥有各自不同的作战风格和技能特性，操作时的手感也截然不同。随着冒险的不断深入，角色可以习得更加强大的技能，而游戏中的武器装备数量更是达到上万种，极为丰富。本作支持网络联机，允许最多4人组队作战，官方还提供了免费的下载任务给玩家们挑战，获取装备奖励。



魔法工厂4

ルーンファクトリー4

推荐度 8 已通关

Marvelous AQL	A·RPG+SLG	2012年7月19日	1人
5229日元	全年龄	无对应周边	

3DS

本作是系列5周年的纪念作品，主人公是从天空坠落的失忆者，被风幻龙误认为是治理国家的贵族，从而将错就错担起复兴城市的重任。游戏既有轻松耕作的育成部分，也有战斗、迷宫探索等RPG要素，还有和不同角色发展感情的恋爱AVG剧情。野外地图十分广阔，有着丰富的资源和强力的怪物等玩家挑战，战斗系统继承了前作爽快简单的特点。游戏没有明确的时间限制，玩家可以自由进行耕作、探险、饲育等行动，自由度很高。



实况力量职业棒球2012

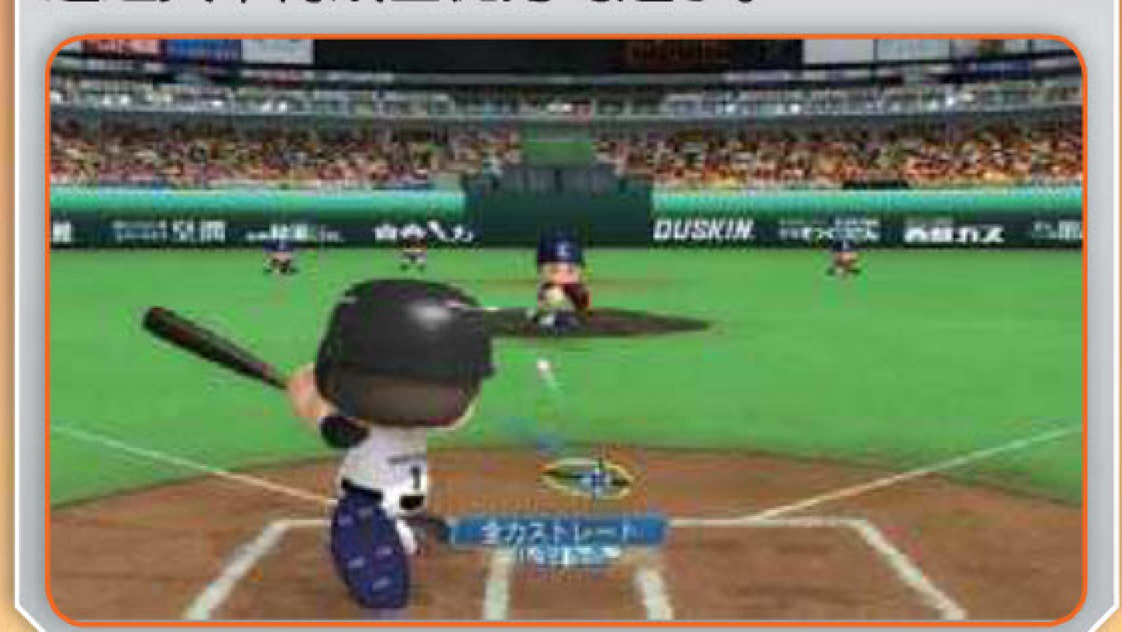
实况パワフルプロ野球2012

推荐度 8 已通关

Konami	SPG	2012年7月19日	1～2人
PSP版：5250日元/PSV版：6481日元	全年龄	无对应周边	

PSP/PSV

本作除了收录2012年的最新球员资料外，球员的动作部分也经过了重新修改，以追求更加逼真。在作为系列卖点的成功模式里，这次收录的是大学棒球篇，玩家化身为大学棒球界的选手，以成为职业选手而不断努力。游戏中的大学生活从第3年的4月开始，期间除了有棒球练习和比赛外，还有社团的活动、打工以及和女友约会等充满青春回忆的活动在等待着玩家，另外玩家还能在商店中购入道具，通过道具来育成出优秀的选手。



数码宝贝世界 复原

デジモンワールド Re:Digitize

推荐度 8

NBGI	RPG	2012年7月19日	1人
5230日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

《数码宝贝》15周年纪念作，游戏的魅力在于数码宝贝的培育，通过喂食、睡眠、训练等能让其成长，不同的培育方式会演变出不同的进化形态。数码宝贝存在寿命的设定，随着年老、战败等情况，它们有可能会死亡。不过数码宝贝死亡前会产出数码蛋，可继承之前数码宝贝的能力。游戏采用实时战斗方式。玩家无法直接控制数码宝贝的行动，只能下达作战方针，如果亲密度不足，有可能会出现拒绝命令的情况。



无双大蛇2 特别版

无双OROCHI2 Special

推荐度 8

Koei Tecmo Games	ACT	2012年7月19日	1～4人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作移植自家用机版《无双大蛇2》，除了原作就有的海量人物外，还新增了来自《忍者龙剑传》的蕾切尔以及原创角色安倍晴明，使得可操作人数突破130人。故事依旧发生在魔王远吕智所创造的异世界，强大妖蛇的出现让英雄豪杰们陷入困境，神秘女性辉夜姬运用穿越时空之力改变过去以寻求击倒妖蛇的方法。PSP版除了能双人联机外，还加入了4人对战的新模式，允许玩家定制编辑的“无双战场”模式可以将原创剧本分享给他人。



新·剑、魔法与学园物 刻之学园

新・剣と魔法と学园モノ。 刻の学园

推荐度 7

Acquire	RPG	2012年7月19日	1人
5980日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

“《剑、魔法与学园物》系列”的最新作，可爱的人物形象是该系列的特色之一，不过和以往作品的迷宫RPG不同，本作改为了传统RPG的形式。系列特色的学科和种族系统得以保留，玩家可以根据自己的喜好，将学科和种族进行各种搭配来创建出独特的角色。游戏以任务制推进剧情，海量的任务、道具、敌人等让本作拥有很强的生命力，通过和其他作品联动以及升级后下载官方发布的内容还可以获得更多稀有道具。



超级弹丸论破2 再见绝望学园

スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园

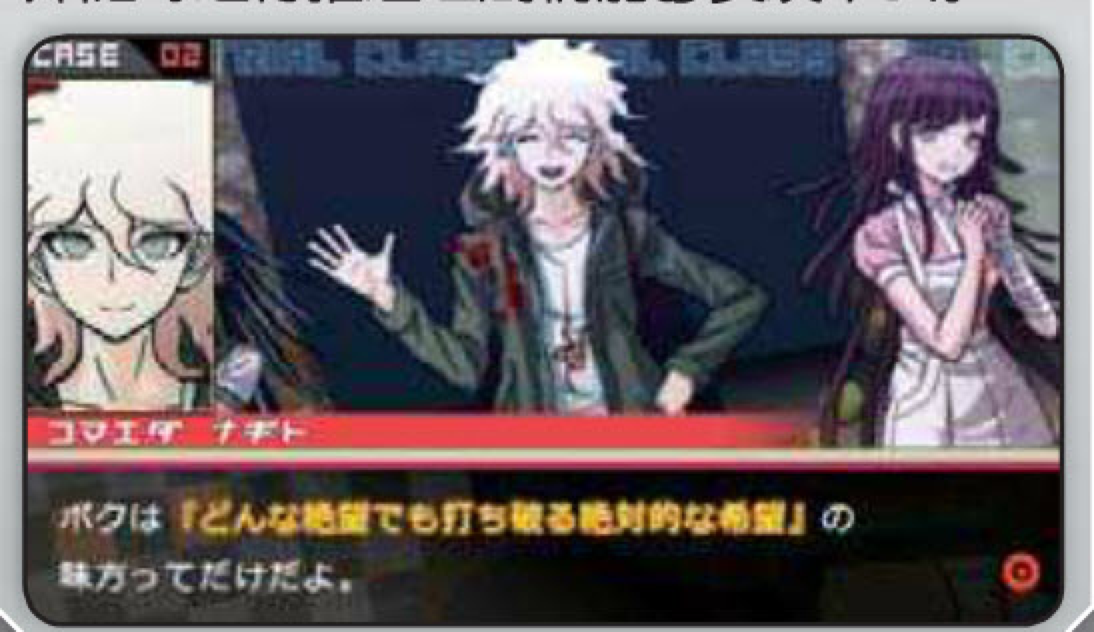
推荐度 10

Spike Chunsoft	AVG	2012年7月26日	1人
6279日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是“《弹丸论破》系列”的第二作，为富含动作要素的推理AVG。舞台从初代的学园来到了南国小岛，16名新生们一入学就要参加修学旅行，而内容竟然是自相残杀。本作容量相比前作大大增加，推理部分的难度也有所提升。学园生活中主人公要取得技能，作为学级裁判中的武器。学级裁判部分要找到隐藏在同伴中的凶手，否则全员难逃一死。主人公需以言弹作为武器攻破对手言论中的疑点，并随时进行推理让剧情能够发展下去。



那由多的轨迹

那由多の轨迹

推荐度 8

Falcom	A・RPG	2012年7月26日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

虽然本作名为“轨迹”，但实际上是一款脱离了“《轨迹》系列”世界观的原创作品。游戏的类型是类似“《伊苏》系列”的A・RPG，玩家要操作主角那由多，和偶然邂逅的精灵诺伊一起打倒强大的敌人，拯救两个世界。游戏由一个个小关卡组成，每一关又对应春、夏、秋、冬四个季节，不同季节的关卡中，敌人、道具、陷阱也会发生明显的变化。诸多分支任务、收集要素和各种难度，为玩家多次通关提供动力。



新・超级马里奥兄弟2

New スーパーマリオブラザーズ 2

推荐度 10

Nintendo	ACT	2012年7月28日	1～2人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

2D横版《马里奥》的最新作，以拯救碧奇公主为己任的马里奥这次又多了收集硬币的可玩要素。本作收录的关卡数多达80个以上，以天空、海洋、沙漠、冰原等丰富的场景构成，两名玩家可在其间联机冒险。关卡中设置了贴心的辅助道具，卡关多次后可借助无敌狸猫变身快速过关。玩家在游戏中获得的金币数将全部纳入统计，收集到100万枚以上可获得金色的马里奥像，通过邂逅通信与其他玩家比试金币收集数也是一大玩点。



全假面骑士 骑士世纪2

オール假面ライダーライダージェネレーション2

推荐度 7

NBGI	ACT	2012年8月2日	1～2人
NDS版：5230日元/PSP版：6280日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS/PSP

英雄数量是本作的一大卖点，除了历代作品的主人公外，本作还收录了系列作品中的著名反派角色。游戏相比前作更注重速度感，并对现有的骑士加入新技能以及攻击动作。前作中不支持通信联机的缺点，在《骑士世纪2》中也得以完善。PSP版独有支援骑士的功能，部分角色发动连续攻击的时候，满足一定条件可以召唤出与主控角色有一定关系的假面骑士加入攻击；而NDS版则可以通过触摸下屏幕直接使用回复道具。



奥伽韵律

オルガリズム

推荐度 7

Acquire	SLG	2012年8月9日	1～2人
3990日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSV

本作是由负责过《太空频道5》的平井武史所率领的开发组制作的一款音乐策略游戏。游戏的玩法比较新颖，需要结合音乐在正确的时机点击指令，时机正确的话不但可以指挥兵种行动，而且兵种也会升级，歼敌会更有效率，但如果因点击的时机不对而失败的话兵种不但无法升级，而且还会降低已经升高的等级。除此之外本作还有属性相克关系，兵种不分敌我单位都有火、水、土三种属性，每种属性呈三角相克关系。



化物语 携带版

化物语 ポータブル

NBGI	AVG	2012年8月23日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

本作改编自2009～2010年大红大紫的动漫作品《化物语》，个性丰富的角色们在PSP平台上展开纵横无尽、千奇百怪的对话剧。游戏收录了原作中所有的情节与场景，以应酬登场角色们带来的“异想天外的会话”为主要内容，会话中还会插入动画版的著名新房风格镜头。玩家在选择角色后，要通过选择正确的角色台词在舌战中压倒对方，支配对话的战局。让玩家亲自体验《化物语》的世界，创出只属于自己的《化物语》。



特殊报道部

特殊报道部

日本一Software	AVG	2012年8月23日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

由《流行之神》小组打造的灵异题材文字冒险，玩家要扮演一位电视台记者，接手看似荒诞的采访工作，揭开灵异事件背后的真相。游戏共有7话，每话均设有两条搜查方针，从不同视点切入对事件的看法。发展剧情时需要对影像、照片和声音三种材料予以分析，找出其中的疑点。每一话的最后都会由美貌的女主播总结调查经过，玩家需要根据女主播村濑的介绍语句选择对应照片，在倒计时从5数到1后按下○键，借此获得高评价。



麦登橄榄球13

Madden NFL 13

EA Games	SPG	2012年8月28日	1～2人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

以美国职业橄榄球联盟为题材的“《麦登橄榄球》系列”虽然在国内不受待见，但在欧美却人气超高，作为系列的最新作，依旧是跨平台登陆多个机种，而PSV版特别加入了独有的操作方式，包括利用触摸屏和陀螺仪来对抗和踢球等。游戏不光有真实的球员资料和细致的画面表现，每一场比赛还有CBS电台的两位著名体育评论员来进行解说，给玩家真实的体验。而游戏还包含有经营模式、“一球成名”等耐玩度十足的模式。



初音未来 女歌手计划 f

初音ミク －プロジェクト ディヴァ－ f

SEGA	MUG	2012年8月30日	1人
7329日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSV

初音携V家成员首度登陆PSV平台，全新的硬件环境让歌手们的建模更加亮丽，歌曲的背景舞台华丽程度也都上升了一个台阶。游戏共收录32首歌曲，均是系列以往从未收录过的新歌，整体素质都十分优秀，在游戏中达成某些条件能够欣赏到比普通PV更加华丽的画面。本作添加了触摸操作，角色服装、房间道具、事件都比前作大幅提升。而利用PSV的AR机能，还可以让初音出现在现实世界中，达成各种有趣的效果。



恶魔召唤师 灵魂黑客

デビルサマナー　ソウルハッカーズ

Atlus	RPG	2012年8月30日	1人
6279日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 8 已通关

3DS

系列第二作的移植，主人公是隶属黑客集团“幽灵”的天海市市民，通过黑客手段入侵网络试验都市，在体验虚拟生活之时却发现了恶魔的活动踪迹，借助手中的GUMP，主人公一行召唤仲魔与阴谋家们展开对抗。本作除了保留系列的恶魔合体乐趣外，还新引入了造魔系统，用各仲魔与造魔素合体，按法则制作出称心的原创造魔。新追加的邂逅通信功能可育成玩家的电灵恶魔，不同的育成方向能解禁主线中无法获得的特定合体。



机动战士高达AGE 宇宙加速版·宇宙驱动版

机动战士ガンダムAGE ユニバースアクセル・コズミックドライブ

NBGI	RPG	2012年8月30日	1人
5980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

以《高达AGE》动画为蓝本的改编游戏，讲述明日野家祖孙三代与侵略势力展开对抗的故事。游戏和原作一样，流程中玩家可以通过期间获得的武器及部件，开发组合出更为强力的机动战士。战斗系统类似《纸盒战机》的对战形式，通过积蓄SP还能发动华丽的“乱舞爆发”。两个版本的区别主要体现在加入穿越作品的特殊模式，《宇宙加速版》加入的机体为UC系的机体；而《宇宙驱动版》加入的则为《00》以及《SEED》系的机体。



浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

るろうに剑心 –明治剑客浪漫谭– 完醒

NBGI	FTG	2012年8月30日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是以经典动漫《浪客剑心》为题材改编的对战格斗游戏，为配合2012年的OVA《新京都篇》的放映而制作，最大的卖点是OVA《新京都篇》的全新画风。游戏基本引擎和建模与前作《再闪》如出一辙，但大幅改良了系统和手感，给各位FANS带来不一样的感受。故事模式的推进方式是遵循原作，让玩家操作角色重现原作中的每一场战斗。完醒模式中能够解锁角色、升级武器、购买游戏里的动画插图、音乐、配音等。



闪乱神乐 爆裂 红莲少女

闪乱カグラ Burst　红莲の少女达–

Marvelous AQL	ACT	2012年8月30日	1人
5980日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

游戏采用和前作相同的故事背景，在一个存在着忍者的世界，政府为了对抗政治家与大企业雇佣的“恶忍”，成立了培养“善忍”的“国立半藏学院”。但本作并不是讲述国立半藏学院一方的故事，而是在前作中担当反派，私立蛇女子学园的“恶忍”们的故事。游戏以文字冒险和清版动作两部分组成，战斗方面加强了技能动作以及秘传忍法部分，让战斗更为爽快。作为卖点的服装破坏依然存在，并且“更衣室”系统也进行了3D化。



失落英雄

ロストヒーローズ

推荐度 7 已通关

NBGI	RPG	2012年9月20日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

PSP/3DS

本作是以《奥特曼》、《假面骑士》和《高达》三系日本动漫特摄作品为主题改编的游戏，类型为传统的迷宫RPG。游戏由曾负责“《世界树迷宫》系列”的Lancarse与NBGI联手开发，总登场角色（机体）多达300名，玩家可以从15名可操作角色中选出4名成员，组成强大的队伍对抗邪恶势力。战斗是游戏的一大亮点，虽然角色SD化，但全3D的战斗画面使得表现力毫不逊色于原作，此外不同作品的角色还可以联合使出华丽的合体技。



冬宫异闻 天御柱

エルミナージュ异闻 アメノミハシラ

推荐度 7 已通关

Starfish-SD	RPG	2012年9月13日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

迷宫探索式RPG“《冬宫》系列”的和风续作，无意中来到异世界的主人公要帮助这里的古代角色重夺和平。我方队伍可由6名角色上场战斗，可设定前后队列以调整不同特性角色的攻防能力，收集式神进一步提升了游戏的耐玩度。和风画面简约而不简陋，玩家可选用多种职业的角色，合理运用特技以及召唤术，攻克一个个核心向的迷宫。宝箱开启系统是本作的一大特色，附带陷阱的各宝箱需要专人触发才可确保安全。



徽章战士7 甲虫版·锹形虫版

メダロット7 カブトVer./クワガタVer

推荐度 7 已通关

Rocket	RPG	2012年9月13日	1～2人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

3DS

本作是以自定义机器人为卖点的《徽章战士》最新作，游戏的舞台定在不远的未来，某天主人公小东居住的小镇由于谜之陨石的坠落而引起了一起又一起的事件，玩家需要操作主人公和被称为“徽章战士”的朋友型机器人一起解决这些危机。游戏中收录140种徽章战士，数量是前作的两倍，并且还能通过不的同配件来改造自己的徽章战士，以应对各种各样的挑战。和前作一样，游戏分为《甲虫》和《锹形虫》两个版本发售。



加速世界 银翼觉醒

アクセル・ワールド 银翼の覚醒

推荐度 6 已通关

NBGI	SLG	2012年9月13日	1人
6250日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

由川原砾的原作小说《加速世界》所改编的游戏，剧情围绕未来世界的网络游戏BRAIN BURST展开。游戏分为可体验学校生活的AVG部分以及体验BRAIN BURST对战的SLG部分，在AVG部分中，玩家每天都要为主角决定要做的事情，如通过学习来提升智力或运动来提升体力等。BRAIN BURST在本作中是回合制的SLG，在每回合开始时都要为自己控制的角色分配攻击、防御、命中和回避四项能力的点数，根据点数来决定战斗的结果。



新·绘心教室

新 绘心教室

Nintendo	ETC	2012年9月13日	1人
3800日元	全年龄	对应无意识通信	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是一款专业的绘画学习软件，软件通过入门和应用两种课程让玩家掌握画画的技巧。可学习的绘画除了前作的风景画、静物画等外，这次还加入了新的人物画，种类达到了15种。另外还能利用3DS的摄像头拍摄下现实环境的照片，显示在上屏以供临摹。在自由绘画模式下，玩家除了自由绘画外，还能临摹软件内置的立体照片。玩家完成的作品全部保存在SD卡中，可以通过无意识通信或局域网与朋友互相交换。



战国无双 编年史 2nd

战国无双 Chronicle 2nd

Koei Tecmo Games	ACT	2012年9月13日	1～2人
6090日元	12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

推荐度 9 已通关

3DS

虽然有序号，但本作实际上更近似于《战国无双 编年史》的猛将传。游戏在收录几乎前作全部内容的基础上，追加了井伊直虎等3名新人物，全部角色追加一把专属武器，“无双演武”模式引入路线概念并扩充了30多个关卡。新增的“猛将演武”则为挑战模式，且部分关卡支持双人联机，挑战成绩还对应网络排行。相比系列的正统作品，《编年史》更讲求对大局的宏观控制，效果丰富的“战技”也是本作的一大特色。



老虎和兔子 独占直播

TIGER & BUNNY オンエアジャック！

NBGI	ACT	2012年9月20日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作根据由桂正和负责原案设计的同名动画改编，故事讲述了两位拥有特殊能力的主角虎彻和巴纳比相互合作，以超级英雄的姿态打击各种具有特殊能力的犯罪者。游戏中的私人部分遵循原作故事展开，角色们可以对话交流推动故事的进行，全语音非常厚道。如果有事件发生的话则会进行战斗，在战斗地图会有许多直播点和特殊的人质，需要合理利用这些来做秀。此外还有扭蛋、BGM等各类丰富多彩的要素供玩家收集。



全职猎人 奇迹冒险

HUNTER×HUNTER ワンダーアドベンチャー

NBGI	A·AVG	2012年9月20日	1～2人
5230日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

本作是沉寂多时的“《全职猎人》系列”游戏最新作。剧情从原作漫画的开篇，一直讲述到天空竞技场章节，基本上概括了小杰一行人成为猎人的整个经过。游戏主要分为故事模式和任务模式，故事模式中根据章节不同，可选角色也被限定，并以解谜为重点，玩家要活用每个角色的特性，解开不同的关卡机关并前进。任务模式中则可以自由选择角色，主要目的是全灭关卡的敌人。商店模式则可以购买技能来强化角色。



小小大星球

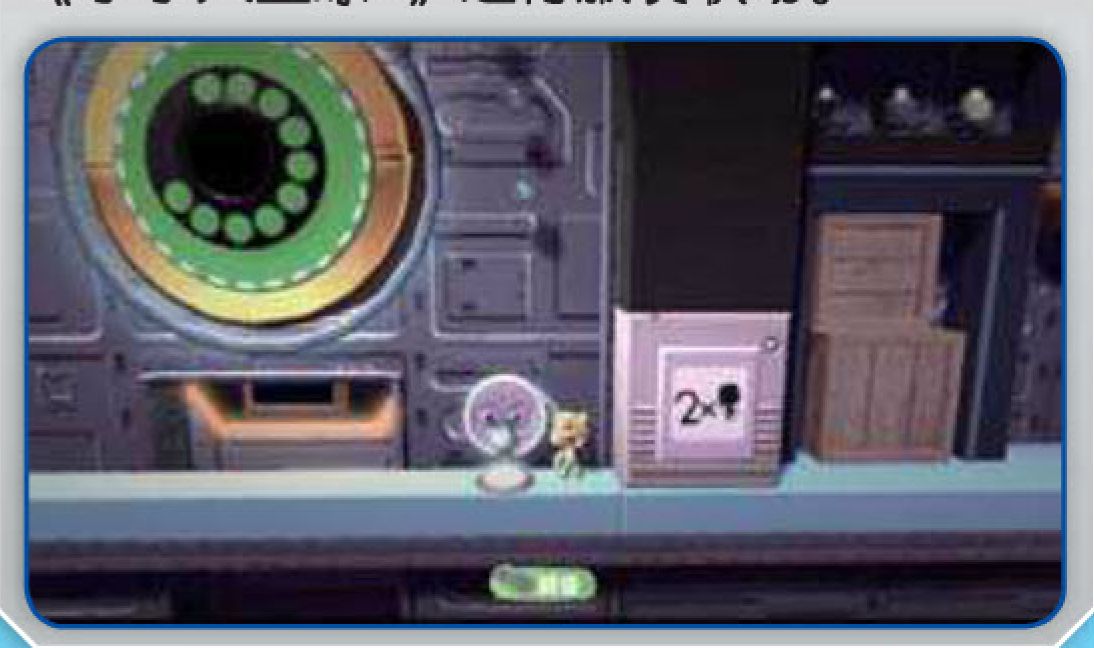
リトルビッグプラネット

SCEJ	ACT	2012年9月20日	1～4人
3980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

《小小大星球》移植至PSV平台的作品，游戏在原作丰富内容的基础上，加入了全新故事情节，玩家在游戏中会扮演麻布仔，接受科诺尔的请求，拯救他们的那被邪恶木偶操纵的星球。创造与分享依然是本作的主题，玩家可以自行通过游戏中的素材来创造关卡，发送到服务器中与全球玩家一同分享。同日发售的港版为中文界面，并且采用全中文语音，诚意十足。此外本作还可以与PS3《小小大星球2》进行服装联动。



最终幻想Ⅲ

FINAL FANTASY Ⅲ

Square Enix	RPG	2012年9月20日	1人
3990日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作基于iOS的3D建模版移植，讲述四名光之战士为将世界从黑暗力量中救出，来到更为广阔的外部大陆，一路收集风、火、水、土四大水晶力量的冒险故事。原作作为系列首次破百万销量的作品，也最早引入了转职系统，丰富的特技和召唤兽令战斗相当耐玩。针对平台的更替，本作的隐藏要素无需借助通信功能也可开启，可实现两倍速战斗加快节奏，内置的官方中文版更方便国内玩家体验其奇幻的魅力剧情。



FIFA13

FIFA Soccer 13

EA Games	SPG	2012年10月11日	1～2人
39.99美元	全年龄	无对应周边	



PSV

与PSV平台的前作时隔仅6个月，游戏内容基本没有变化也在意料之中。本作拥有500余家俱乐部、超过15000名球员的真实资料。前作中的联赛杯赛模式、绿荫传奇模式以及教练生涯模式尽皆延续。此外受到肯定的触摸操作也得到沿用，玩家依旧可以方便地进行传球射门。本作修正了前作的PSV版中存在的恶性奖杯BUG，虽然变化寥寥显得缺乏诚意，但游戏本身出色的画面和超高的耐玩性在掌机平台目前的足球游戏中还是独占鳌头。



DJ Max Technika Tune

DJMAX TECHNIKA TUNE

Cyberfront	MUG	2012年9月27日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

本作是曾经风靡一时的人气街机游戏《DJ Max 旋风》的PSV移植版，游戏玩法基本与街机版如出一辙，新颖的触摸方式和PSV机能搭配得非常好，还能利用背触板进行游戏。音乐方面收录了街机三个版本中的热门歌曲，歌曲风格涵盖韩式、日式、美式，让玩家大饱耳福，部分MV也得到重制，更加华丽。EXTRA难度下极具挑战性，歌曲容量和背景动画等要素上可以称之为厚道，加入了网络排名和DLC要素后，本作的耐玩性也大大提高。



SD高达G世纪 超世界

SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド

推荐度 8

NBGI	SLG	2012年9月27日	1人
6280日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

每一作《G世纪》都可以称之为当时的高达百科全书，而《超世界》自然也不例外。本作的参战作品从最初的《机动战士高达》，到最新的《UC》、《AGE》中的角色与机体都收录其中。还加入了如《W外传 G-UNIT》等之前尚未收录的小说版、漫画版的作品。流程方面，本作首次采用了双故事模式；战斗系统方面，并加入了原创剧情，让内容更为饱满。本作更加入全新的大师技能，让舰队的队长机能力进一步强化。



地球防卫军3 携带版

地球防卫军3 ポータブル

推荐度 6

D3 Publisher	ACT	2012年9月27日	1～4人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSV

移植自X360平台的同名作品，是一款科幻3D动作射击游戏。玩家在游戏中扮演地球防卫军“EDF”的一员，举起手上的武器和各种巨型外星敌人展开对抗。本作中玩家可以从陆战兵和铃音之翼中选择一个兵种执行任务，陆战兵主要使用各种实体弹药武器，还能驾驶战斗摩托、直升机、坦克、甚至巨型机械人战斗。而铃音之翼则可以无需借助载具自由在空中进行攻击，以激光兵器为主，还可运用闪电枪、贯通激光枪等瞬间爆发型武器。



哭牙

哭牙 KOKUGA

推荐度 7

G.rev	STG	2012年9月27日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

曾为广大弹幕射击类游戏爱好者奉上经典名作《斑鸠》的井内洋又为3DS玩家带来了这款风格独特的作品，游戏中同屏幕内只能存在一发由新型战车“哭牙”发射的子弹，这个理念看似与“弹幕”背道而驰，但恰恰给本作带来了新意。下屏幕会显示玩家获得的装备卡，点击使用的话可以发动特殊武器、提升防御力、回复生命值、展开防护壁等效果。此外关卡采用分支型结构，根据玩家的选择可以导向三种截然不同的结局。



随心时尚 女孩风格 贪心宣言

わがままファッション GIRLS MODE よくばり宣言！

推荐度 8

Nintendo	ETC	2012年9月27日	1～4人
4800	全年龄	对应无意识通信/逅通信	

已通关

3DS

由任天堂第一方专为女孩子打造的作品，游戏中玩家会成为时尚服装店的店长，需一边经营商店，一边培养自己的时尚品味。收录道具非常丰富，种类超过12000种。每天都有不同的客人来到商店，根据他们的喜好和要求推荐合适的服装，就能赢得他们的好感，甚至可以成为朋友一起出门游玩。每季还需要出席展示会，为自己的服装店进货。众多的时尚饰品也能用来装扮自己，去美容院美发、化妆，把自己打扮成真正的时尚达人。



信长之野望 天道 威力加强版

信长の野望・天道 with パワーアップキット

Koei Tecmo Games	SLG	2012年9月27日	1人
7140日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

“《信长之野望》系列”最新作移植到PSV，由于机能问题会导致后期出现拖慢，除此之外基本原汁原味。游戏分“全国”和“群雄霸权”两个模式，前者玩家可从各个时期的剧本中任选一位大名，以内政和军事手段征服全日本；后者是再现历史上的经典对峙或战役，争夺地方霸权。本作附带便捷的武将编辑和游戏内修改功能，可随时对各势力的经济、科技以及各据点的兵力、城防予以修改，方便玩家迅速达成全奖杯。



伊苏 塞尔塞塔的树海

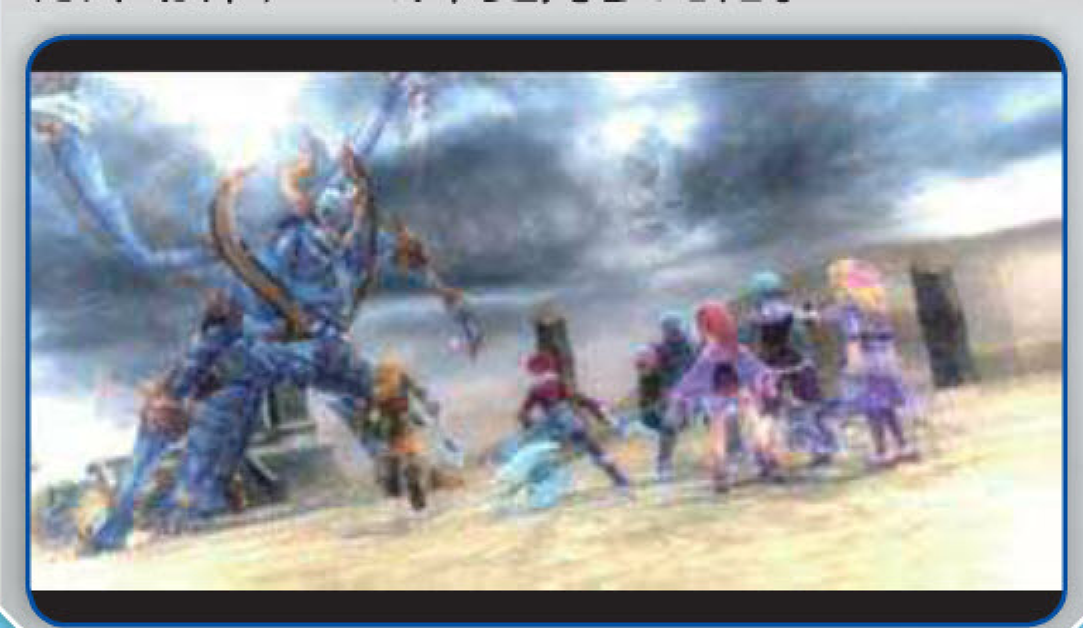
イース セルセタの树海

Falcom	A・RPG	2012年9月27日	1人
7140日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSV

“《伊苏》系列”25周年的纪念作品。故事复刻自《伊苏4 太阳之假面》，讲述红发冒险家“亚特鲁・克里斯汀”18岁时的故事。在出发的两年之后，亚特鲁来到了塞尔塞塔地区，然而他却突然失去了记忆。为了寻找自己的记忆，亚特鲁与同伴们一起展开了冒险之旅。虽然是复刻作品，但游戏画面以及系统都全面换新，并承袭了《伊苏7》的三人小队系统，在此基础上加入Flash Move、Flash Guard等特殊动作，让战术更为多元化。



NBA 2K13

NBA 2K13

EA Games	SPG	2012年10月2日	1～2人
19.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关



PSP

《NBA 2K13》的发售一度打破了系列的销售记录，这不仅是因为系列品牌知名度的提升，也得益于游戏内容的改进。本作收录了NBA历史上的35支经典球队，包括我们熟知的1992年最强的美国梦一队、97～98赛季的公牛队、爵士队等，此外还添加了以贾斯汀・比伯等歌星为主的明星队，带给玩家别样的感受。PSP依旧采用了之前的引擎，在画面表现以及人物建模上谈不上什么进化，不过在缺乏篮球游戏的掌机上也算占有一席之地。



间谍猎手

Spy Hunter

Warner Bros. Games	RAC+ACT	2012年10月9日	1人
39.99美元	10岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

《间谍猎手》是早在1983年就问世的老牌游戏，本作距离PS2上的《无路可逃》也相隔了6年之久。游戏并非单纯的赛车竞速，而是融入了战斗元素，非常强调动作性。玩家扮演的是一名驾驶技术娴熟的特工，可以通过完成任务获得的奖金，给爱车购置装备，用各种武器对其全副武装，以此来对抗图谋不轨的恐怖分子们。在道路上急速飞驰追上敌人后，还需要猛烈开火将其彻底摧毁，充斥着追逐、碰撞、爆炸的战斗场面极为火爆。



启魂者

ソールトリガー



Image Epoch	RPG	2012年10月4日	1人
6279日元	15岁以上	无对应周边	

PSP

本作与《最后的约定物语》一脉相承，延续其世界观的同时采用了全新的系统。作为战斗核心的“魂之力”不但是使用特技的前提条件，在发动前更可以超量注入魂之力，以此来提升威力或是追加其他特殊效果。角色各自的特技也并非传统的升级习得，而是依靠装备特定的武器道具并在战斗中满足一定条件后才会即时觉醒。游戏剧情讲述为了将光之民从神机教会的压榨下解放出来，一群能够驱使魂之力的年轻人不懈奋战的故事。





圆桌的学徒 永恒传说

圆卓の生徒 The Eternal Legend



角川Games	RPG	2012年10月4日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

《圆桌的学徒》是2010年的PC游戏，此次强化移植到PSP，除了界面焕然一新外，也加入了可爱的Q版形象，追加高难度下才能获得的新武器“神村正”，并请来了喜多村英梨等人气声优为游戏献声。作为传统的迷宫探索RPG，本作相比同类游戏更加强调剧情，主角和学徒们可以通过一同进餐、面谈进行交流，加深相互间的羁绊。羁绊值提升后学徒们就可以习得副职业，并在战斗中与主角一同发动威力强大的协力技。



召唤之夜3

サモンナイト3

推荐度 8 已通关

NBGI	S・RPG	2012年10月4日	1人
3990日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

移植自PS2的同名作品，依旧是以系列中的异世界里恩巴姆为舞台，这次玩家扮演的家庭教师和自己的学生在一个不可思议的小岛上展开了一段难忘的故事。游戏的流程分为文字冒险、战斗和夜会话三个部分，在文字冒险中玩家需要到不同的场所与各个角色对话推进剧情；战斗部分为战棋游戏，玩家可把喜欢的战斗单位组成队伍冲锋陷阵；夜会话则是系列一直以来的独特系统，在每话的最后需要选一位同伴进行夜会话，可提升好感度。



跨界计划

PROJECT X ZONE

推荐度 8 已通关

NBGI	S・RPG	2012年10月11日	1人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

3DS

本作集合了SEGA、Capcom和NBGI三大厂商的知名游戏角色，让他们跨越作品的隔阂展开一场梦幻共演，吐槽度满点的对白也非常欢乐。游戏的战斗系统简单爽快，十字键和A键的结合就能打出纷繁多样的招式，而L和R键则对应单人和援护攻击，场上最多可以同时存在5名我方角色，场面异常火爆。利用高连击蓄满XP后，发动必杀技的华丽演出也极具观赏性。一个个熟悉的敌我角色，一曲曲经典的BGM，都能勾起玩家的万千回忆。



勇气原点 飞翔妖精

BRAVELY DEFAULT —Flying Fairy—

Square Enix	RPG	2012年10月11日	1人
6090日元	15岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 9 已通关

3DS

由《光之四战士》原班人马打造，吉田明彦、林直孝和Revo三位巨匠分别负责本作的美术、剧本和音乐。玩家操作二头身的角色们以“踩地雷”的方式遇敌战斗，回合制的战斗系统在引入“勇气”指令后使战略性得到提升。勇气指令能消耗角色的BP值以透支行动次数，在一回合内集全力打倒特定敌人或施加辅助状态。自由的转职系统允许同一名角色习得来自多种职业的技能，通信功能可让玩家在联机时获得朋友的高等级特技。



寂静岭 记忆之书

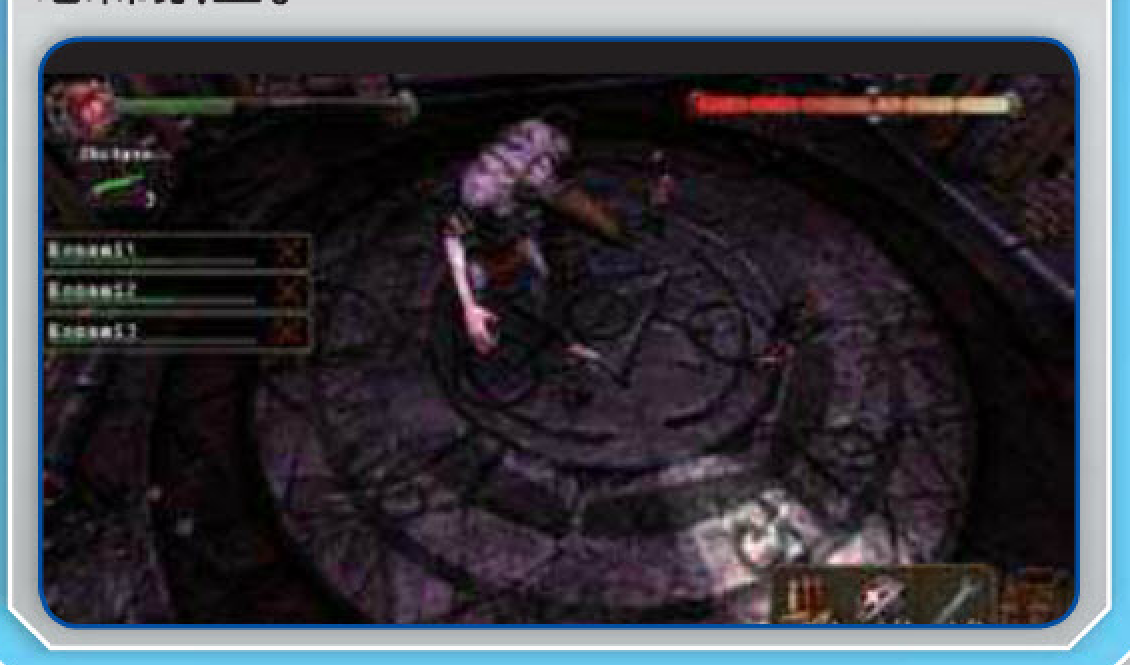
SILENT HILL Book of Memories

Konami	ACT	2012年10月16日	1～4人
39.99美元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSV

本作是Konami专为PSV打造的原创作品，虽然有着“寂静岭”的名头，但游戏方式却与系列一贯的AVG形式相去甚远，是一款风格类似“大菠萝”的动作游戏，包括创建人物的纸娃娃系统以及斜45度视角等方面。故事由主角在生日当天收到一本奇怪的书开始，这本书写好了他一生的各种回忆，如果改变书中的文字，现实世界的事情也会发生改变……游戏支持4人联机共同作战，不过这也削弱了本就不多恐怖氛围。



不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐

不思議のダンジョン 風来のシレン4 plus 神の眼と悪魔のヘソ

Spike Chunsoft	RPG	2012年10月18日	1人
4620日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是2010年于NDS平台发售的《西林4》的移植作品，除了将画面变为16比9外，还追加了3个新的迷宫，并加入了与社交网站推特（Twitter）的联动。这次的冒险舞台是在南国小岛，游戏加入了不少新系统，包括昼夜变换、特技、武器升级、地形变换等，令迷宫更具变化和挑战性。PSP版的3个新迷宫分别是“不可思议的商店街”、“草与卷物的洞窟”、“修罗之道”，加上原本就有的十多个主题迷宫，耐玩度相当高。



英雄传说 零之轨迹 进化版

英雄传说 零の轨迹 Evolution

角川Games	RPG	2012年10月18日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

游戏采用了《英雄传说 空之轨迹》的世界观，故事发生在塞姆里亚大陆西部的克洛斯贝尔自治州，搜查官罗伊德带领三位同伴，以特务支援课的名义解决各种事件，最终得到了住民的信任，也解除了潜藏在自治州的危机。作为《英雄传说 零之轨迹》的加强移植版，游戏不但对画面进行了大幅优化，更是破天荒地使用了全语音。除了优秀的剧情和丰富的分支任务外，游戏还有诸如烹饪、喂猫、钓鱼等诸多要素。



纸盒战机W

ダンボール战机W

Level-5	RPG	2012年10月18日	1～6人
4980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

本作是《纸盒战机》的正统续作，故事发生在前作的一年后，解除了世界危机的山野伴再度面临新的挑战，而随着大空广等一批新玩家的崛起，围绕着两代LBX玩家的故事由此展开。作为游戏核心内容的机器人组装和战斗再度强化，大量全新部件和华丽的武器、必杀技等让游戏内容变得更加丰富。新增留言板、LBX迷宫战、人物技能等系统，大幅提升上限的武器、部件、人物等级让培养角色和机体更添乐趣。



AKB48和我

AKB48+Me

角川Games	SLG	2012年10月25日	1人
5670日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是一款以日本人气偶像组合AKB48为题材的偶像生活体验游戏，玩家可化身为AKB48的研究生，在三年的时间里以成为单曲的选拔成员为目标而不断努力。当成为正规成员后，还可以参加选拔总选举、握手会和猜拳大会等AKB48的例牌活动。玩家每个月都要安排自己的行程表，根据行程的不同，能力也会得到不同程度的成长。另外游戏中也有还原AKB剧场公演的舞台部分，玩家可以用AKB的歌曲玩音乐游戏。



街头霸王对铁拳

ストリートファイター×铁拳

Capcom	FTG	2012年10月25日	1～8人
4990日元	12岁以上	对应与PS3交叉游戏	

推荐度 8 已通关

PSV

以《街头霸王Ⅳ》的基础引擎制作，登场角色横跨《街头霸王》与《铁拳》两大系列，总计55名角色的2D FTG登陆PSV平台。游戏针对PSV的特性做出了一些改良，玩家将线下待机开启，就能与附近的对手战斗，战斗之后可以交换双方的对战录像文件夹。线上对战大厅支持最多8人的多人对战，战斗胜利可以收集KO纪念章。画廊模式中可以重温游戏中的音乐和影像，以及收集全音效和拍摄AR照片。另外游戏也支持触屏热键设置。



偶像大师 闪亮音乐祭

アイドルマスター シャイニーフェスタ

NBGI	MUG	2012年10月25日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

765事务所的13名偶像这次来到南国的度假岛屿，共演盛大的音乐节日。游戏分《甜蜜乐曲》、《跃动音符》和《诱人曲调》3个版本发售，玩家要扮演偶像们的策划人，与少女们共同努力打造音乐节的气氛。游戏采用节奏类游戏的基本玩法，根据音乐和画面提示按下对应按键，配合偶像们的舞姿营造华丽舞台。3个版本收录的偶像和曲目各不相同，并追加原创音乐，每个版本中还包含了23分钟的OVA动画，制作精良。



刺客信条Ⅲ 自由使命

Assassin's Creed Ⅲ：Liberation

Ubisoft	ACT	2012年10月30日	1人	推荐度 7
39.99美元	17岁以上	无对应周边		已通关

PSV

本作和家用机版《刺客信条Ⅲ》的背景一样，发生于1765～1780年间。主角艾芙琳是法国人与非洲人的后裔，凭借娴熟的技术和出色的身手，使用砍刀、毒镖吹管、大威力手枪、皮鞭等武器对目标进行刺杀。本作还存在一种计量条，随着暗杀成功计量条就会上升，而当计量条蓄满的时候就可以发动“连锁杀戮”，这时只需要触摸PSV屏幕上的画面，艾芙琳就会上前连续将目标敌人击杀。此外本作还可以与PS3版《ACⅢ》进行联动。



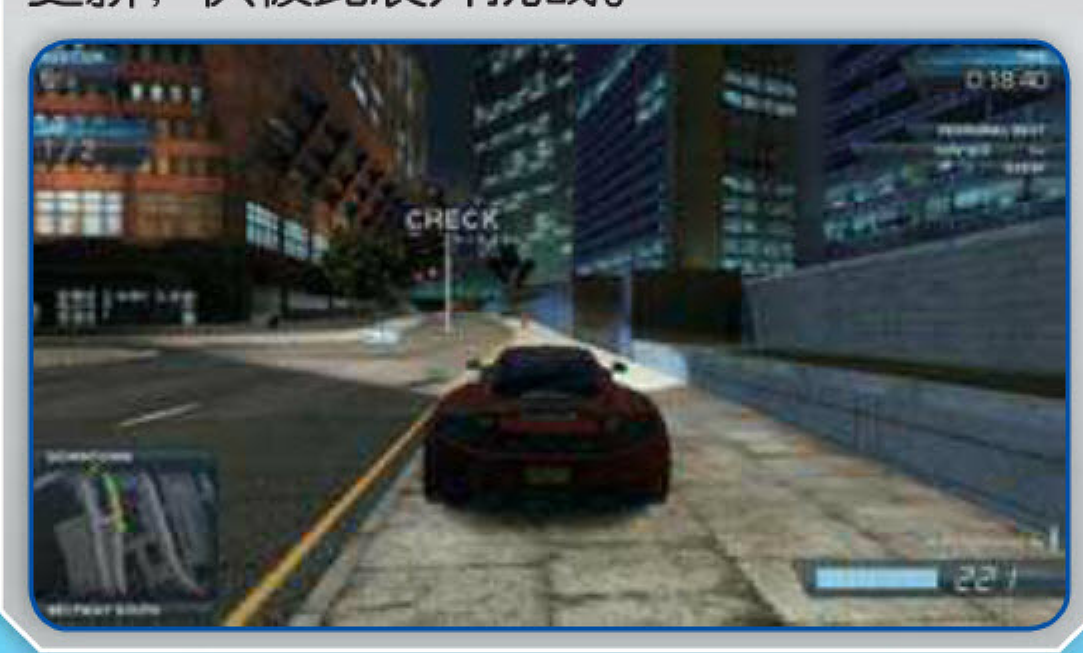
极品飞车 新·最高通缉

Need For Speed：Most Wanted

EA Games	RAC	2012年10月30日	1～4人	推荐度 8
39.99美元	10岁以上	无对应周边		已通关

PSV

“《极品飞车》系列”的第17款作品，同时也是第二次以“最高通缉”为副标题。游戏由制作过《火爆狂飙》的Criterion Games小组开发，除了传统的竞速外，也将追缉要素引入其中，在风驰电掣的赛车之余，还要上演甩开警车追捕的逃脱好戏。除了火爆刺激的飙车外，游戏的收集要素也很丰富，包括大量的赛车、广告板、闸门、测速相机等等，耐玩度有所保证。玩家的成绩也会相互交换、实时更新，供彼此展开挑战。



乐高指环王

LEGO The Lord of The Rings

Warner Bros. Games	ACT	2012年10月30日	1～2人	推荐度 7
29.99美元	全年龄	无对应周边		已通关

PSV

以乐高幽默风趣的方式来演绎《指环王》史诗般的剧情，这就是本作带给玩家的有趣体验。作为《乐高》改编系列的一员，游戏的推进方式与其他作品基本一样，玩家操纵着积木造型的弗罗多、阿拉贡等人在中土世界展开冒险，重新体验《指环王》三部曲的剧情，而游戏可操作的角色超过60名，不过需要满足一定条件才会慢慢解锁。另外游戏收集要素丰富，各个角色都有专属的武器、魔法道具等待着玩家来收集。



立体动物之森

とびだせ どうぶつの森

Nintendo	ETC	2012年11月8日	1～4人	推荐度 10
4800日元	全年龄	对应无意识通信/邂逅通信		已通关

3DS

极具人气的社交作品，游戏中玩家搬家到一个住着小动物的村子，阴错阳差地被当成村长，从此每天开始在村子中悠闲的生活。游戏内时间和现实时间完全一致，每天钓鱼、捉虫积累资金，用于偿还房贷、建设村子是游戏最大的目的，而和小动物们交流、和伙伴联机游戏、收集丰富多彩的家具、五花八门的村中访客、多种多样的节日活动成了游戏内的日常生活。这里没有打打杀杀，没有勇者和怪物，为玩家提供了一方休憩的乐土。



纸片马里奥 贴纸之星

Paper Mario：Sticker Star

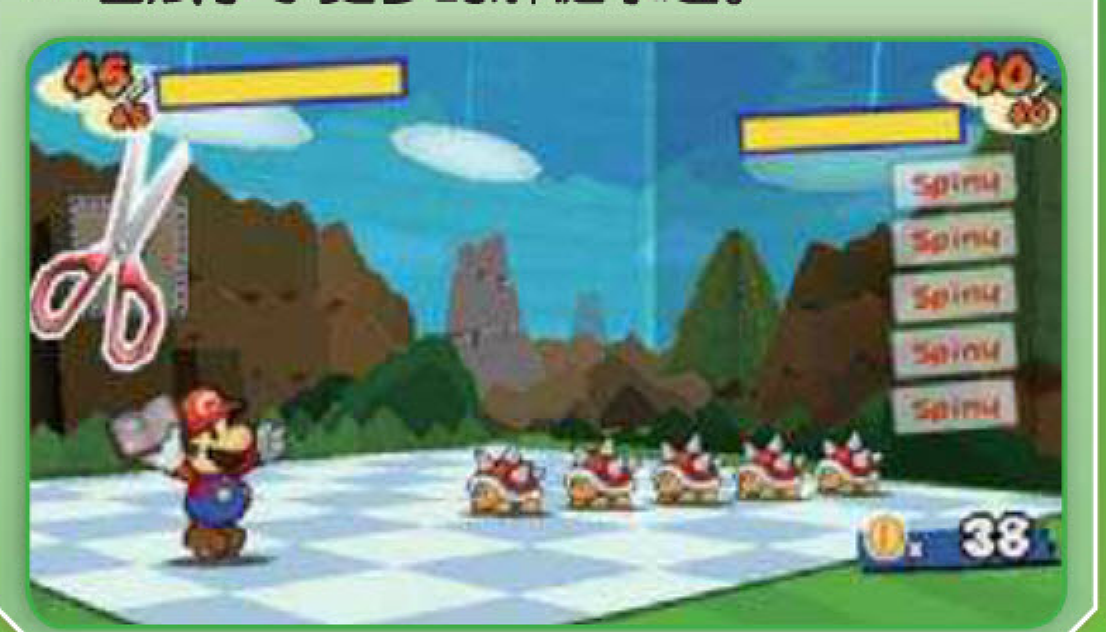
推荐度 9

Nintendo	A・AVG	2012年11月11日	1人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

节日上的皇家贴纸在库巴的捣乱下纷失到世界各地，在露西的要求下，马里奥踏上找回贴纸的冒险之旅。本作依然是轻飘飘的纸片世界观，游戏中的角色、背景和道具均为立体纸片风格，玩家要揭下隐藏在各地的贴纸，利用它们攻克机关。收集到的战斗相关贴纸会存放在下屏的贴纸簿，可使用跳踩、火球、铁锤等方式打倒妨碍之敌。收集到的素材贴纸可制作出多种道具，利用平面变幻让场景一时变为2D也赋予了更多的解谜乐趣。



疯兔 大混战

Rabbids Rumble

推荐度 7

Ubisoft	ACT	2012年11月13日	1～2人
29.99美元	10岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

育碧旗下的搞怪明星疯兔第二次登陆3DS平台，与前作不同的是本作并非横版ACT，而是以迷你游戏为主，并强调收集和对战。游戏中共有超过100只形象、能力各异的疯兔，当玩家通过节奏、射击等迷你游戏战胜它们后，便可将其收服。已收服的疯兔可以通过训练提升能力，进而与其他玩家或AI展开3对3的回合制较量，疯兔们特殊技的效果在此便会显现出来。玩家更可以通过邂逅和无意识这两种通信形式解锁全新的疯兔。



使命召唤 黑色行动 解密

Call of Duty：Black Ops Declassified

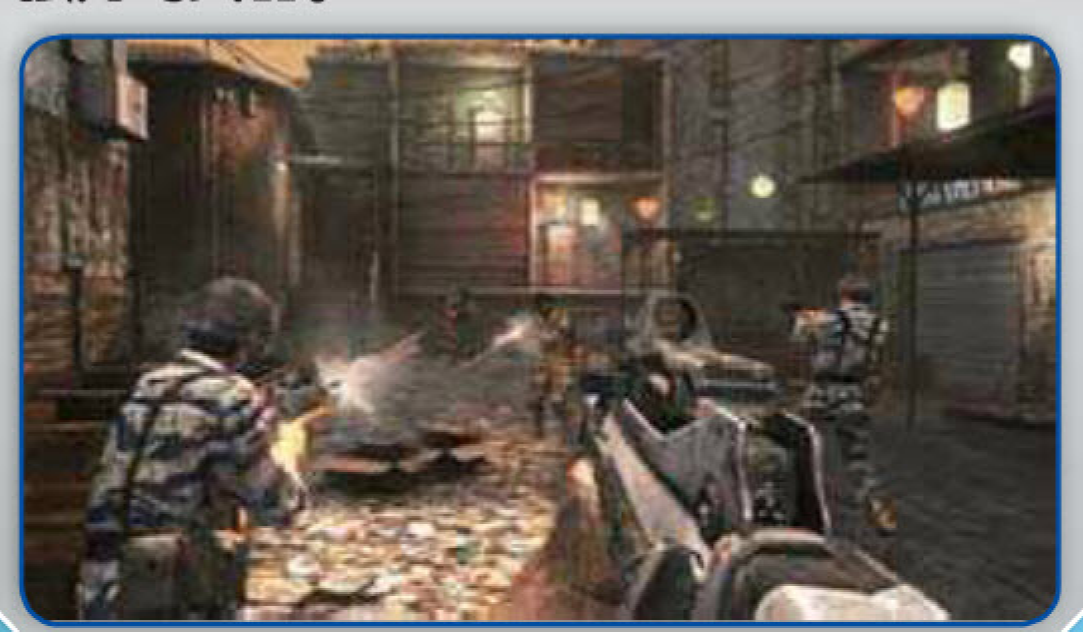
推荐度 7

Activision	FPS	2012年11月13日	1～8人
49.99美元	17岁以上	无对应周边	

已通关

PSV

“《使命召唤》系列”的首款PSV作品，不过开发商并非Activision自身，而是由《抵抗 燃烧天空》的制作小组Nihilistic Software开发。游戏单机的主模式包含10个关卡，虽然每个关卡流程一般不足5分钟，但由于没有Check Point设计，因此整体还是有一定难度。此外单机还包含时间挑战模式和生存模式。游戏的多人模式最大可支持8人面联或网上对战，通过不断击杀对手，可以提升勋章，从而解锁更多强力的武器。



召唤之夜4

サモンナイト4

推荐度 8

NBGI	S・RPG	2012年11月15日	1人
3990日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

和前作《召唤之夜3》一样是移植自PS2的同名作品，游戏在保留了PS2版所有内容的同时加入了能令游戏更为耐玩的新要素。新要素之一的“傀儡系统”可以让正常流程加入的同伴以外的角色成为同伴，其中包括了敌方角色和来自前作《召唤之夜3》的角色，总数达到了90人。另一个新要素是“支援召唤系统”，作用是召唤时借助同伴的力量来强化召唤术，可强化的包括了增加召唤术的威力射程和使用上位召唤术等。



伟大的米奇 幻觉力量

Epic Mickey: Power of Illusion

Disney Interactive	ACT	2012年11月18日	1人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

全平台登陆的《伟大的米奇》第2作惟有3DS版与其他版本不同，以“幻觉力量”为副标题的本作是传统的平台类ACT，画面风格复古。米奇需与奥斯瓦尔德一同为拯救魔法世界以及被困的同伴们而展开冒险。涂鸦和擦除是本作的关键，在下屏幕勾画出各种物品后，系统就会自动将其变为道具出现在上屏幕的游戏世界中，玩家需借此闯关。此外，来自《小飞侠》、《阿拉丁》、《美女与野兽》等作品的经典角色也会客串登场。



索尼全明星大乱斗

PlayStation All-Stars Battle Royale

SCEA	ACT	2012年11月20日	1～4人
39.99美元	13岁以上	对应与PS3交叉游戏	

推荐度 9 已通关

PSV

本作集合了索尼的当家游戏明星，以及众多出现在PS系列主机平台上的知名游戏角色，包括奎托斯、井上多罗、德雷克船长、但丁、雷电等等，可谓众星云集。作为一款乱斗式游戏，本作的操作简单易懂，不过系统的设计却也颇为严谨，连续技的构成很值得研究。此外游戏的一大特点是不存在“体力”的概念，玩家的目的是依靠不断攻击积蓄AP，消耗AP使用3种等级的必杀技才能终结对手。在限定时间内，击倒对手的次数多者获胜。



危险老爷子和1000个朋友邪

でんぢゃらすじーさんと1000人のお友だち邪

NBGI	ACT	2012年11月22日	1人
5040日元	全年龄	对应邂逅通信	



推荐度 6 已通关

3DS

本作是改编自同名动漫的横版卷轴清版ACT。游戏沿袭原作老爷子耍宝、孙子吐槽的风格，展开了原创故事。神秘的二人组出现，将老爷子所在的街道破坏殆尽，老爷子的1000个朋友们也被变成明信片关进了邮箱外形的机械中。玩家要操控老爷子拯救被抓走的朋友并重建街道，救出的朋友越多，街道也复兴得越快，老爷子的战斗力也会越强，可以带领最多30名朋友一起出战。利用邂逅通信也能从其他玩家处收集到朋友。



终极军团

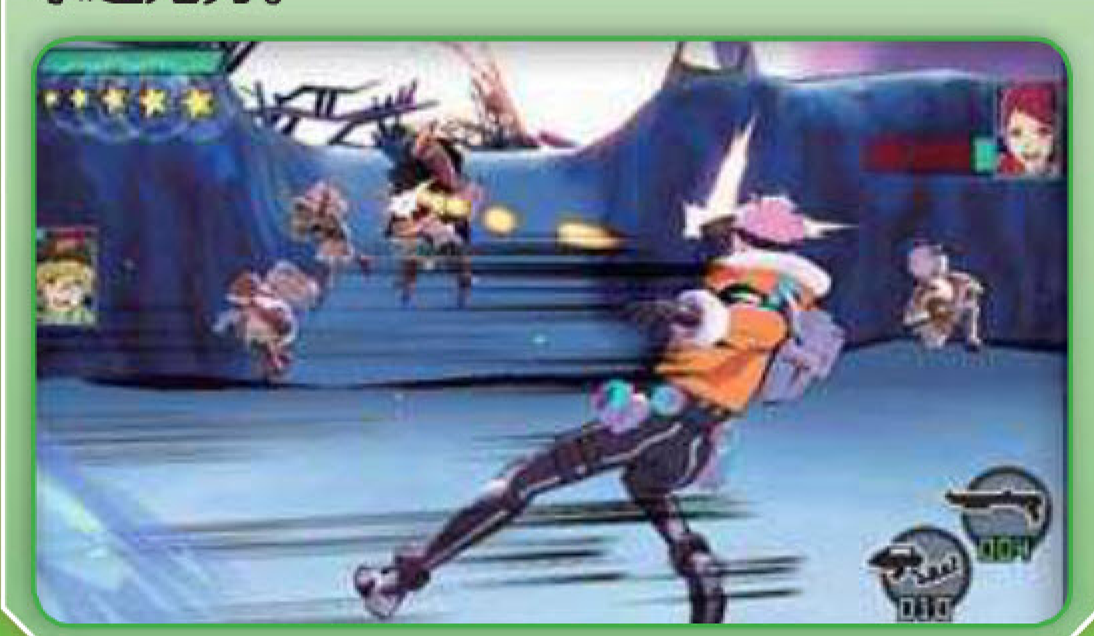
エクストルーパーズ

Capcom	ACT	2012年11月22日	1～6人
6279日元	12岁以上	对应3DS扩张右滑杆/无意识通信	

推荐度 8 已通关

3DS

本作是跨PS3和3DS平台的动作射击游戏，采用了跟“《失落星球》系列”相同的世界观背景。游戏分为基地行动部分和任务部分，基地行动中玩家要操作主人公在各个设施间移动，可以改造武器防具或是通过饮食提升能力。与推进剧情的关键人物对话可以接到主线任务，在大厅中端与AI对话则可以挑战VR任务。任务部分的战斗可以使用多种多样的武器，充分体现玩家的个性。与朋友一起联机对战更是乐趣无穷。



口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

ポケモン不思議のダンジョン ～マグナゲートと∞迷宫～

Pokemon	RPG	2012年11月23日	1～4人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

推荐度 8

已通关

3DS

融合了《口袋妖怪》与《不可思议的迷宫》两大系列的《口袋》衍生系列最新作，以第五代《口袋》为蓝本，精灵、技能等都出自原作。机能的支持使得本作的画面进化为了完全的3D。游戏讲述的是身为人类的主角受到梦中召唤而来到口袋妖怪世界并变成口袋妖怪、与搭档和众伙伴一起到迷宫中探险，并经营自己的口袋乐园，最终击败冰龙丘雷姆拯救世界。除了主线剧情，大量委托任务、挑战迷宫、联机迷宫等也都让本作十分耐玩。



Fate/stay night 新星

フェイト/ステイナイト[レアルタ・ヌア]

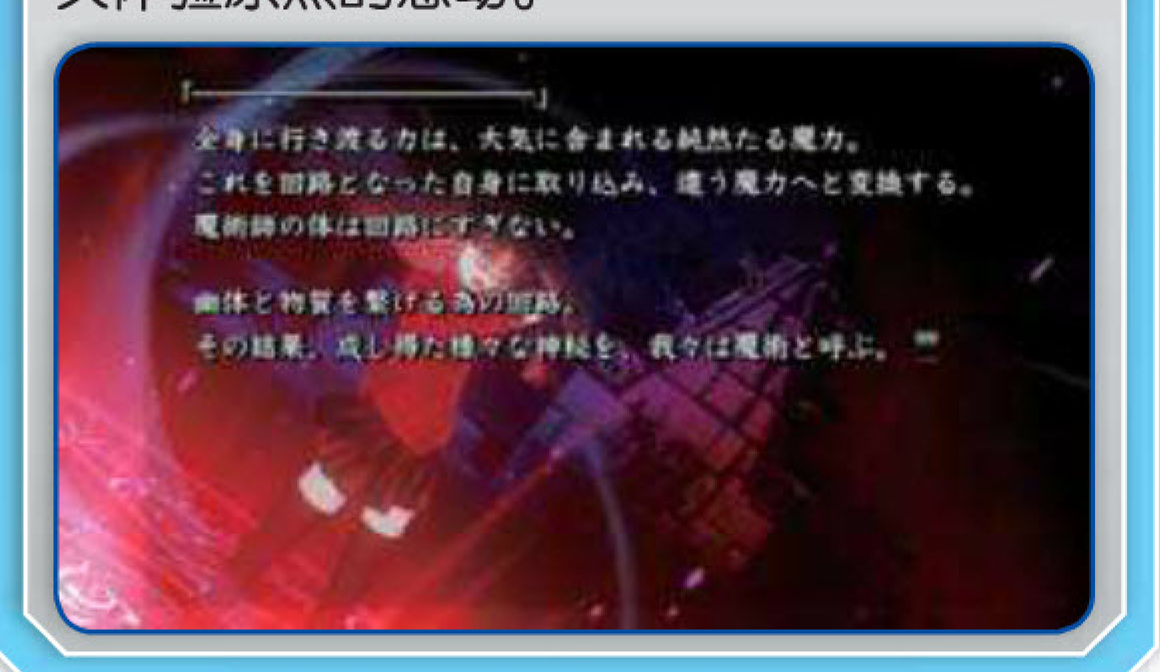
角川Games	AVG	2012年11月29日	1人
6300日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 8

已通关

PSV

自2004年PC版发售后就一直保持着高人气的“《Fate》系列”，其原点之作《Fate/stay night》来到了PSV平台。故事讲述了发生在冬木市的第五届圣杯战争，七名魔术师偕同七名历史上赫赫有名的英灵为争夺圣杯而展开了战斗。本作为PS2版的强化移植版，游戏的OP动画焕然一新，由ufotable制作。画面进化为高清画质的16：9画面，并追加了触屏操作。保持了原班声优献上全程语音，让玩家再一次体验原点的感动。



火影忍者SD 力量疾风传

NARUTO－ナルト－ SD パワフル疾风传

NBGI	ACT	2012年11月29日	1人
5230日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

3DS

本作是以动画《火影忍者SD 李洛克的青春忍传》改编的的ACT，角色是可爱的Q版形象。两位主人公分别为擅长影分身和螺旋丸的漩涡鸣人，以及擅长各种体术的李洛克。鸣人部分是以正篇《疾风传》的故事展开，而李洛克方面则以《青春忍传》的原创故事展开。游戏采用接近动画感觉的2D画面，利用触摸屏玩家可以简单地使出各种强力必杀技，虽然角色都只是Q版形象，但打起来一点也不逊色于正传的角色。



假面骑士 超巅峰英雄

假面ライダー 超クライマックスヒーローズ

NBGI	ACT	2012年11月29日	1～2人
6280日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

PSP

随着特摄新作《假面骑士Wizard》的开播，Wizard也顺其自然地作为封面角色加入到这款“《巅峰英雄》系列”的最新作中，此外之前各代的骑士们也都悉数登场。本作改良了战斗系统，使得战斗更加火爆刺激，前作中部分假面骑士能够使用的骑士能力，在本作已经全部实装。全新的“超级英雄模式”中加入了成长系统，通过完成游戏中的各种任务获得奖励，可以对假面骑士的体力、攻击力、防御力等方面进行强化。



解放之剑 艾克希布

アンチェインブレイズ エクシヴ

推荐度 7 已通关

Furyu	RPG	2012年11月29日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

3DS/PSP

作为《解放之剑 雷克斯》的续作，本作同样横跨两个平台，制作阵容的华丽程度也是有增无减。游戏是传统的迷宫RPG玩法，玩家的队伍除了4名主战角色外，每名角色还可以带上4只怪物随从，根据怪物随从自身的属性合理搭配则是制定战术的基础。前作中受到好评的特色系统“解放”和“审判战斗”也沿用下来，前者可以捕获怪物收为随从，后者则是比拼怪物实力的团体作战，能在长时间的迷宫探索中为玩家提供调剂。



雷顿教授对逆转裁判

レイトン教授VS逆转裁判

推荐度 9 已通关

Level—5	AVG	2012年11月29日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	

3DS

本作是《雷顿教授》和《逆转裁判》两大系列融合的产物。两部作品的主人公在神秘的异世界相聚，而等待他们的是异于常理的魔女审判……游戏既有AVG部分，需要在城镇中探索、解谜，也有逆转部分，需要在法庭上争辩、找寻事情的真相。法庭部分添加了群众裁判的设定，复数证人的证言彼此牵制，要找到其中弱点一口气推翻。解谜部分充满中世纪风格，还有几分古典、奇幻的味道。两部作品看似风格迥异，但实际上融汇得很出色。



圣斗士星矢Ω 终极小宇宙

圣斗士星矢Ω アルティメットコスモ

推荐度 5 已通关

NBGI	FTG	2012年11月29日	1～2人
5230日元	全年龄	无对应周边	

PSP

本作为改编自《圣斗士星矢》的正统续作《圣斗士星矢Ω》。游戏剧情与动画版无关，为原创剧情，牵扯到前作的“海皇篇”。游戏类型为2D FTG，可选角色非常多，包括前代的青铜五小强和本代的新生黄金圣斗士。具有代表性的小宇宙力量被设计为超必杀槽，消耗超必杀槽可以使出特定的远距离攻击或是必杀技，另外还有特殊的“小宇宙爆发”状态和“圣衣破坏”系统。游戏中还有原创的动画场面，值得一看。



特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2

トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2

推荐度 8 已通关

Gust	RPG	2012年11月29日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSV

少女特特莉为寻找母亲而成为一名冒险者，运用自己的炼金术知识和值得信赖的同伴，炼出各种冒险道具并打倒野生的怪物们。作为PS3同名作品的移植版，本作不仅有耐玩的多重结局，更增加了新剧情、新装备和新迷宫，允许玩家直接使用PS3版的DLC角色。系列特色的调合系统得以保留，前往各迷宫中获取素材，利用调合菜单配出战斗道具和各式服装。通过调合任务和战斗可累积冒险者点数，进一步提升冒险等级以扩充探索地域。



索尼克全明星赛车 变形

Sonic & All-Stars Racing Transformed

SEGA	RAC	2012年12月11日	1～8人
29.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSV

本作是一款类似《马里奥赛车》的多人乱斗型赛车游戏，而其主要特色就在于“变形”二字，游戏中的赛车可以根据赛道的不同变形为飞机或者小船等多种竞速工具，带来更为多样的玩法，当然丰富的陷害道具也是比赛中不可或缺的。本作登场的角色不仅有玩家熟知的索尼克、蛋头博士等，还包括《超级猴子球》、《战斧》、《永恒的阿卡迪亚》等SEGA其他作品的知名角色。游戏的整体节奏很快，画面表现也很精致。



雷电十一人GO2 热风·雷鸣

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ

Level-5	RPG	2012年12月13日	1～4人
5500日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

推荐度 9 已通关

3DS

本作是《雷电十一人GO》的正统续作。故事紧接前作，解除了管理式足球的危机后，松风天马等人又被未来的管理者盯上，为了打倒强大的敌人，天马在来自未来的菲的帮助下，踏上了穿越时空、寻找最强十一人的道路。游戏依旧分为大、小型两种比赛类型，在前作的基础上，本作新增了化身武装和极限合体两大核心系统，让赛场上可以提升能力的球员数量增加了一倍，双版本进行联动后更是可以开启诸多隐藏要素。



美食的俘虏 美食怪兽

トリコ グルメモンスターズ！

NBGI	RPG	2012年12月13日	1～2人
5800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

《美食的俘虏》3DS平台第一作。本作一反PSP平台上两作ACT的类型，以RPG的形式出现。玩家可扮演主人公阿虏，与身边的美食怪兽同伴一起参加在世界各地“美食皇室竞技场”举办的大会，争夺传说中的“梦幻食材”。登场角色除了惯例的美食四天王与小松等人以外，还有以斗狼泰利为首的美食四天王的同伴怪兽加入。战斗为正统指令回合制，玩家携带的美食怪兽则显示在3DS下屏，通过点击相应的区域即可立刻乱入战局。



实况力量职业棒球2012决定版

实况パワフルプロ野球2012決定版

Konami	SPG	2012年12月13日	1～2人
PSP版：5250日元/PSV版：6480日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP/PSV

本作在《实况力量职业棒球2012》的基础上做了各项调整。比赛方面的调整包括了更容易打出长打和本垒打、守备操作的自由度提升和盗垒的平衡性改善等。模式方面，生涯模式“专家”难度的比赛中也可取得特殊能力，对操作有自信的玩家可以更方便地育成选手；快速育成模式中，获得特殊能力的几率以及宝箱出现野球伟人传的几率一定的提高；生涯模式中状态好的情况下受伤的可能性大幅降低，还调整了比赛的评价标准。



海贼王 冒险黎明

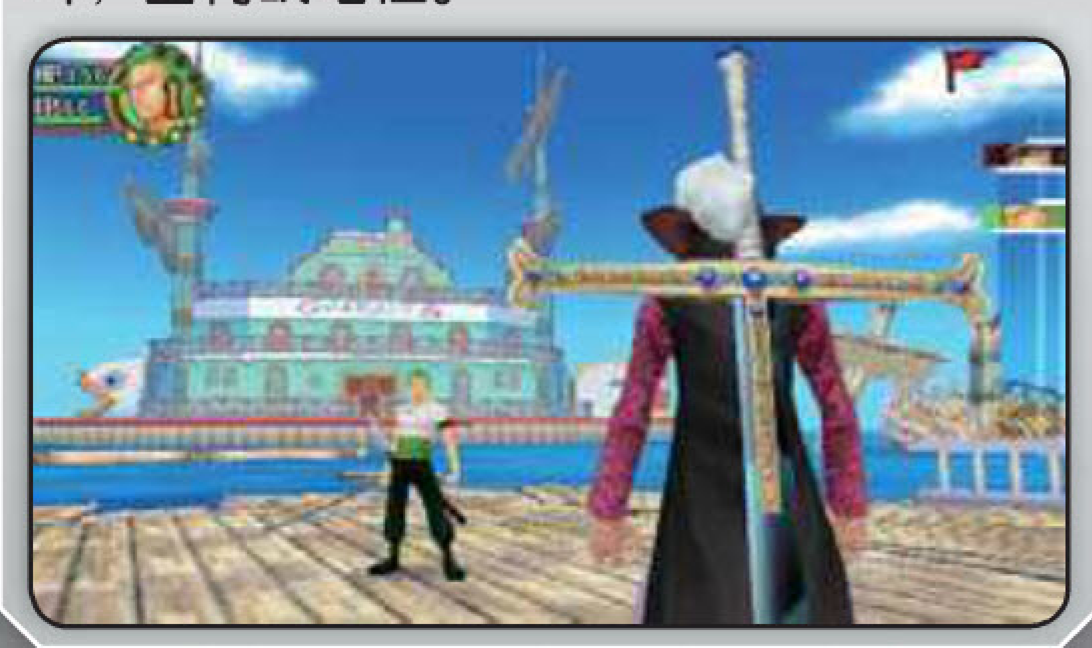
ワンピース ROMANCE DAWN 冒险の夜明け

NBGI	RPG	2012年12月20日	1人
5980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作为PSP平台上的“《海贼王》系列”最新作，同时也是系列史上第一款原作体验型RPG。故事从一开始主人公路飞所在的小城镇起，接连描绘路飞出海，寻找同伴，从东海驶入伟大航道，一路上过关斩将，最后参加马林福德顶上战争的全部过程（除去空岛篇）。战斗系统方面是将“动作”与“指令式战斗”结合起来的动态时间制战斗，角色的速度会决定行动顺序，与敌人位置关系也会影响到实际战斗，富有战略性。



AKB1/149 恋爱总选举

AKB1/149 恋爱总选举

NBGI	AVG	2012年12月20日	1人
7329日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP/PSV

本作是以日本人气偶像组合AKB48为题材的恋爱妄想游戏《AKB1/48》的第三作，这次除了AKB48以外，作为姐妹组合的SKE48、NMB48和HKT48也会登场。玩法和前两作一样，一开始的设定是AKB的成员都喜欢上了玩家，玩家需要通过约会和成员进行往来，约会中根据情境选了正确的选项的话对方好感度就会提高，但如果选择错误则会导致成员离玩家而去。当自己心仪的成员好感度达到一定程度就能触发神告白，从而迎来Good Ending。



雷电十一人1·2·3 元堂守传说

イナズマイレブン1·2·3!! 元堂守传说

Level-5	RPG	2012年12月27日	1～4人
5800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

推荐度 8 已通关

3DS

本作是“《雷电十一人》系列”5周年纪念作品，是融合了系列1、2、3代，共计6部作品（其中2代两个版本，3代三个版本）的超豪华版。玩家可以体验到一个即将被废除的雷门中学足球部，从弱小到强大、最终称霸世界的全过程。将这几部NDS平台的作品进行移植后，本作在画面上有了较明显的进化，系统、流程方面则保持了原汁原味。另外，本作还可以和《雷电十一人GO2 热风·雷鸣》进行联动，获得秘密设定资料。



幻想生活

ファンタジーライフ

Level-5	RPG	2012年12月27日	1～3人
6800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

3DS

本作为玩家营造了一个充满幻想的范特西鲁世界，主人公和神秘的会说话的蝴蝶相遇，开始了全新的冒险。丰富多彩的职业是游戏最大的特色，12种职业包括木匠、矿工、厨师、炼金术师等等，他们都有各自的强项和作用。游戏的自由度很高，可以在广阔的大陆上冒险，挑战强力怪物、收集稀有素材、完成居民任务、推动主线剧情的前进。各个场景的地图都充满奇幻风格，极具个性的纸娃娃系统和房间装饰系统也都丰富多彩。





栏目主持：马修

每个玩家都有各自接触到游戏的契机和故事，本辑“自由谈”的作者接触游戏相信也和大多数人一样是从小霸王开始的，而接触掌机则是从一部性能平平电脑和老妈拾到的一部手机开始的……无论大家的经历有多少相同之处和不同之处，但有一点是一样的，那就是大家对随时随地赋予我们快乐的掌机游戏一直以来的热爱。



文 None

我的游戏，我的掌机

其实很早以前我就想写这篇文章了，回顾一下自己的游戏生涯，最重要的是与大家一起分享我的喜与悲（其实没什么悲的）。直到高中毕业，也一直懒得动笔，但是看到《掌机王》上的“自由谈”的时候，一种触动由心底迸发，遂成此文。但实际情况是高考后就写了一半，直到10月才补完……

我与小霸王、街机

从我小时候记事起，家里就有小霸王游戏机了，但是妈妈不让玩……没办法，只有偷着玩了。当时我想：小霸王玩的时候得插到电视上，还得调频，怪麻烦的——这会不会也是不让玩的一个原因呢？而且电源变压器当时总坏，还得求爸爸拆开修理，玩个游戏不容易啊。

我的启蒙游戏应该是《超级马里奥》，我们那俗称“顶蘑菇”，这游戏直到现在我也不时拿出来玩一把，十来分钟就通关（当然是跳关玩）虽然比4分多的记录还差很远，但也能炫耀。当时老爸玩这游戏很厉害的，我玩到8－1的大坑的时候都是找他跳。后来玩着玩着自己特熟练了，通关什么的不在话下。



当时家里的卡带不算多，有一盘三合一的卡带，里面有《SD快打旋风》，这游戏我也很喜欢，小时侯也通了，后来玩了汉化版才知道，某关BOSS战的时候，BOSS竟然问要不要加血，我选了否后，他果然不给我加……每次打这个BOSS的时候满血的谜团总算是解开了。三合一里还有一个《忍者神龟对战》和一个闯关的《忍者神龟》。闯关的只通过一次，和哥哥一起玩的，自己完全是通不了——最后BOSS太变态，发个雷电，神龟就瞬间变成四脚着地的小乌龟了，一管血全没，秒杀！对战版也是自己摸索着玩的，下后A、下前A什么的发招方式也不知道是怎么弄出来的，和别人对战胜利后还是很有成就感。当然，《魂斗罗》、《赤色要塞》这些经典游戏也是必通。

想要多玩游戏，光玩自己的卡带肯定是不够的，同学、邻居自然就成了借的对象。印象较深的借来的游戏有《三目童子》、《热血足球》、《热血篮球》还有《双截龙》，这些都是通了的；比较可惜的是初代《恶魔城》，当时不知道

叫《恶魔城》，看见主角西蒙的武器是鞭子，就管这游戏叫“甩鞭子的”，当时觉得这游戏真是好难，而且玩到下水道的时候诡异的音乐着实把幼小的我给吓到了，后来用模拟器祭出SL大法才把这游戏给通了。

而街机，我们这称之为“大型游戏”，第一次玩街机是小学一二年级的时候，爸爸认识一个开街机店的老板，每次去都是给我一大把币随便玩。玩过“黄帽”（《恐龙快打》）、“越南战役”（《合金弹头》）、“醉拳”（《双截龙格斗》），都通了——当然，是拿币堆的。《三国战记》也玩过，但是对我而言有些高深，于是浅尝辄止。我非常喜欢《格斗之王》，但是用街机玩得很少，甚至不会发招，也没人教我，所以只会用模拟器玩，至今我仍是街机苦手。因为当时我们那游戏厅被视为不良少年去的地方，我又比较听话，所以自己不敢偷着去，而我与街机的缘分也就到此为止。

接触掌机，从模拟器开始



小学时候大姨给我买了一台电脑，配置不高，所以玩大型单机是不可能的了，当时只装个从亲戚那借的《仙剑奇侠传 98柔情版》来，因为是盗版，打完最终BOSS后还直接黑屏退出，后来在网上看了通关动画才算了结我的一桩心事……既然玩不了大型游戏，我就装了一大堆模拟器玩了很多游戏，像MD游戏《水浒传》，由于模拟器是英文界面我又不知道能即时存档，结果玩了一宿玩到二十多关还没通关，后来电脑一关，我这一宿的努力全部付诸东流……后来就装了GBA模拟器，玩了改版游戏《火焰之纹章 圣邪的意志》，因为人物战死不能复活，玩得很小心翼翼；还刷了竞技场，把所有人都练满级了，费了好大的劲终于通关，而我也成了《火纹》的死忠。

在我初二或初三的时候，妈妈捡了一个摩托罗拉A1200手机，而我在一次偶然的机会下，在网上看到它能刷机并以装很多软件，就自己一顿鼓捣刷机成功，也装了好多模拟器，包括了FC、MD、SFC、GBA和街机，我的游戏高峰期随之而来。这手机虽然是触屏，但是屏幕下面有一个方向摇杆，侧面有两个音量键，可以横过来玩。

我把以前没通的FC游戏都下载下来，一顿恶补，全部通关。MD的《水浒传》又玩了一遍，SFC的《火焰之纹章 圣战的系谱》玩到通关。但我最喜欢的还是GBA游戏，我通了《恶魔城》三作，《火纹》三作（算非官方的《圣邪》的话是四作），还有《超级大战争》、《尤歌朵拉同盟》、三作《逆转裁判》、386版的《口袋妖怪 叶绿》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》等等。

印象较深的是我在高中的时候通了《约束之地》，当时我的手机已经换为摩托罗拉里程碑。这游戏在GBA上没有汉化版，只有美版和日版，于是我下了美版，一边查单词一边玩，连考试之前都在玩，还安慰自己是练习英文。这是我玩通的第一个非中文游戏。看来学好外语果然非常重要，起码不用等汉化。而手机的GBA模拟器，也占了我游戏生活的大部分时间，给了我最多的回忆。

我买了NDS！

说到真正的掌机，小时候我倒是玩过15元一个的能玩《俄罗斯方块》的黑白掌机，但质量不怎么好，就渐渐地淡忘了。正式见到掌机应该是小学时候——GBA SP，但是当时连想都不敢想，因为我知道那东西与我无缘。后来还是在手机上玩到前面说的那些GBA游戏，而我真正的第一任掌机，是NDS。



2009年初中毕业后，我想要一台PSP或NDS，妈妈也同意了，但自己怕耽误学习就没要——现在想想挺后悔的，因为没买学习也很烂，买了说不定有了动力还能学得更好了呢……在此期间我只好继续把手机当做掌机。这个遗憾到2011年5月2日，当时闲着没事的我去了某交易网的数码区去看看能否淘到些什么。翻着翻着，突然一个名叫“神游DS双屏多媒体互动系统“的商品吸引了我的眼球，因为总买《掌机王SP》和《游戏机实用技术》，我当然知道这个东西就是神游公司出的iDSL，再一看价格，200元！当时二手NDSL大约400元左右，成色好的话以这个价格买下真是太合算了。当时我一直想玩NDS上的《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》，而且汉化版也出了不久，可以说买iDSL就是为了《火纹》。

事不宜迟，马上联系！我给卖家发了短信，

问了成色，对方回答说八成新；我问他有没有烧录卡，他说没有，但有“卡托”……一番价后，敲定在150元，于是我决定当面交易，不过是我找他，地点是我们这儿的一个二手手机交易城。

外面下着雨，不过这影响不了我的心情，毕竟我要拥有一个真正的掌机了。到了后我给他打电话，电话通了但是找不到彼此……于是他让我举起手来，我挥舞着手，我也看到一个人对我挥着手，算是找到了目标，这找人的方法还真不错！来到他的柜台，他把iDSL拿出来给我验货，只看外壳能有九成新，但SLOT-2端的保护盖和触控笔都没了，NDS卡槽里插着一个他所说的“卡托”，弹出一看原来是没有存储卡的老R4烧录卡！一番交谈后得知这是他一个朋友给他的，他只有个PSP-1000，不会往iDSL里放游戏，所以发布信息要卖掉。

检查了一下，正常开机，但是没有存储卡不知道能不能玩游戏。而且又发现没有充电器……不过这些在150元的超低价格面前都不算事！我一个穷学生攒个150元钱多不容易啊！一切OK，交钱。他还向我推销他的PSP-1000，说600元——太贵了，而且是最老的型号，得了，再见吧您呐。

然后我去了当地的一个电子城，那是我们这惟一卖掌机的地方，我问老板有没有iDSL充电器，他拿出个插了一下，可以充电。一问价格，50元！虽然觉得贵，但我当时比较急，也不想上网去买，最终讲价到40元成交。我问他有没有触控笔，他说没有单个的，但有个保护包套装里有两根笔，一问价，50元——太贵了，这个打死我也不买！

当时我正好有一个空闲的8G卡，于是顺便在他那拷了点NDS游戏，但插进R4里却显示没有存储卡，当时很晕，不知道怎么回事，老板给我换了好几个内核也不行。带着疑问我就回家了，去楼下的网吧上网搜才知道，老R4最大支持2G卡……晕，只好又花40元去买了个2G卡。装上内核，拷个《火纹》，这次终于能运行了！至于那张8G卡，被我用在了后来买的DSTWO上。

和mic纠结的日子

玩《逆转裁判 复苏的逆转》时，到吹粉末的时候说什么也过不去，看来是mic出了问题，上网买个线控耳机才把这游戏通关。其实不玩用mic的游戏就没啥问题，但是游戏机坏了心里就是不舒服，而且那时候正赶上《深爱》出汉化版，我就决定换个mic。于是在网上买了两个mic、一个触控笔以及两个螺丝刀。没几天寄到了，下载拆机视频后也看了几遍，然后开工——换mic还是稍微有点麻烦的，跟完全拆机差不多，还好iDSL没让我拆坏。但换了mic以后还是不好使，自己也找不到原因，只好搁置。

后来搜索NDSL的mic失灵的原因时，看到一篇文章说是因为耳机插座短路，NDSL默认支持外接mic而屏蔽本机mic，可以用棉签什么的捅一捅耳机插座那里。于是我就照做了，捅的时候我打开NDSL测试软件（就是使用mic时屏幕变色的那个软件），屏幕果然变色了！看起来那文章说的是对的。但mic还是时好时坏，很不稳定，我猜想是耳机插座老化了，后来手贱还把耳机插座捅坏、插上耳机后也不出声了。好吧，修！买了耳机插座加一套电焊工具，因为有拆机经验，所以很快就拆开了。第一次焊东西，那手法就别提了，我都不知道怎么把耳机插座弄上去的。焊好后一试竟然修好了！插上耳机出声，mic也正常——看起来当初mic根本就没坏，就是耳机插座短路的原因。

但好景不长，一段时间后mic又失灵了，插上线控耳机也时好时坏。好吧，这回我放弃了。

后来在百度空间看到一个讲解修理NDS主机的文章，写得很专业，还有图。文章末尾还留有QQ。我加了QQ把我的情况和大神说了，大神说他在淘宝有店铺，用业余时间修理NDS系列主机，我问大神有没有时间，大神说暂时没有，几天后再联系他，他说可以了，给了我地址，我就把我的iDSL邮了过去。过了一个多礼拜，iDSL就给我寄了回来（是在高考第一天，也就是六月六日），他给我重新焊了一个耳机插座，还给了我一个SLOT-2的盖子，这回我的iDSL终于完美了！它把我折腾得好苦，不过结果是好的，在此感谢那位大神！



后记

最后说下本人与其他掌机吧：高考后我让家人给买了PSP，第一个通的游戏就是《恶魔城》，后来还通了《光明之刃》，不过《英雄传说 FC》则是玩了一半搁浅，《怪物猎人》则刚玩了一点还没入门就暂时放下，以后有时间再说。而作为《火纹》死忠，自然也很想玩3DS上的《觉醒》——但我不懂日文，所以只能等以后时机成熟再入3DS。PSV画面超好，但目前还没有想玩的游戏，所以也是等以后再入了……



玩家点评



3DS 立体动物之森

厂商：Nintendo　类型：ETC

评论人：魔王　评分：9.5

作为任天堂的造钱机器之一，单从销量和人气来看，本系列已当之无愧地跻身到国民级游戏行列，而本作的素质也是达到了系列之最。

游戏在操作方面简单快捷，玩家可自行控制游戏的节奏则体现了游戏的亲切。继承了系列特色的收集要素依旧丰富多样，商店街每天更新的服装和家具的产品风格不尽相同，而玩家可以随意进行搭配来秀出自己的风采，也增加了大家联机时的乐趣。本作中玩家作为村长，除了扩建自家的住宅，装饰房屋外，还可对村子进行打造，如各种设施的建设、商店街的增筑补完等，能使玩家充分感受到当村长的别样乐趣。

当然，本作的最大卖点还是其强大的社交性，从好友互相参观各自的村庄到与外国友人在南岛交流嬉戏，本作的交友乐趣无处不在，本人就在南岛交了3个日本朋友。其实玩家只要能在线，和朋友面对面聊上几句就完全能达到游戏的目的了。

由于本作没有DLC下载设定，玩家也可安心地体验到游戏的全部内容，如此厚道且耐玩的佳作绝对不容错过！



PSV 极品飞车 新·最高通缉

厂商：EA Games　类型：RAC

评论人：Angla Yang　评分：9

本作是一款跨平台的RAC游戏，游戏的素质很高，可以说是目前为止掌机上最强的竞速类游戏了——前几年原本打算放弃“《NFS》系列”的EA撑了下来，让我们见识到了这款好游戏。

游戏的画面自然不用说，非常华丽，配上PSV的5寸大屏，玩得非常爽快。车辆的建模也非常出色，只不过在抗锯齿方面还不是做得很好，有时候桥和建筑的阴影会有很明显的锯齿；仔细看的话，周边的花草建模也稍显粗糙。发行时候厂商说会和PS3版没什么大的区别，比如同样是开放城市，这点是没错，可是车体的损坏也仅限于刮花掉漆、凹损，不像PS3版一样反光镜会垂下、后备箱被撞开。还有就是烧胎时候的烟要很仔细看才会看见那么一点点。而且不会有天气变化，不会下雨——究竟是限于机能还是懒得做，那就不得而知了。游戏的音乐延续了系列一贯风格的重金属乐，十分火爆，让比赛的刺激爽快更进一层。

除了以上部分，最多只支持4人联机和键位不能改变也是游戏的两个不足。不过，总体来说游戏还是做得很棒。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



雷顿教授与超美味的解谜巧克力！

半夏 提供



《雷顿教授与超文明A的遗产》发售日公布，各种宣传活动也在积极展开。日本著名的点心厂商江崎格力高联合Level-5推出了雷顿教授主题巧克力。从1月15日开始到1月31日为止在日本全国出售。







巧克力外盒设计采用雷顿教授的头部图案，远远望去仿佛就是教授带着的帽子，十分有趣。内部的巧克力均是独立小包装，上面绘有最新作《雷顿教授与超文明的遗产A》以及前作《雷顿教授与奇迹假面》主要人物图像。





巧克力共有两种口味，一种是充满可可香气的原味，一种是最符合英国绅士的红茶口味。每盒巧克力均会附送谜题卡片，卡片上有着各位粉丝熟悉的“《雷顿教授》系列”风格的谜题，并附有详细答案。每个卡片下方都会附加一组密码，可以在游戏《雷顿教授与超文明A的遗产》中下载全新的原创谜题。卡片种类共10种，想要全部集齐至少也要吃个10盒，小心不要变胖哦。美味的巧克力加上有趣的谜题相信能成功吸引许多爱吃、爱动脑的雷顿粉丝购买吧！



▶A部分是有趣的谜题，B部分是能够在游戏中取得谜题的特殊密码。

酷洛洛 提供

显卡厂商涉足掌机界？Nvidia发布Project Shield



每年1月的美国CES消费电子展，厂商们都会把他们最尖端的数码产品放在展上公布，例如索尼就拿出他们的4K电视（而且还不支持Wii U）。而CES2013中最让小编震惊的，是著名显卡芯片生产厂商Nvidia（英伟达）居然发布掌机，这简直比麦当劳卖油条还神奇（别说，隔壁的肯德基还真有）。

这台名为Project Shield的游戏终端，其硬件配置非常强大。采用英伟达自家刚公布的最新一代智能手机芯片“Tegra 4”处理器、四核A15 CPU、72个GPU芯片、5英寸720PHD屏幕、系统方面采用安卓4.2系统，并搭载双摇杆游戏控制器、0小时续航、支持SD卡扩展等。如此配置基本上所有安卓游戏都不成问题，但各位不要以为这家伙只能玩安卓的游戏，其还有一个强悍的功能，就是用流媒体玩PC游戏：通过与电脑的Wi-Fi连接，玩家可以在Project Shield上无线畅玩PC游戏（这和Wii U的理念很像呀）。在发布会上，英伟达CEO黄仁勋在现场给观众展示了使用Project Shield玩《极品飞车 新・最高通缉》、《刺客信条Ⅲ》等大型游戏，其画面表现无不让人惊讶（当然这要建立在有良好配置的PC上）。



Project Shield目前预定还处于测试阶段，预定于2013年第二季度推出，价格未定，我们不妨关注一下这台掌机的新动态吧。







胧月 提供

平成歌唱画师秋赤音发表处女作画集《秋 赤音画集 -RGB-》



秋赤音是niconico上极富人气的画师，几年前曾以一张《右肩之蝶》的插画惊艳全站，不仅如此，她也拥有不错的唱功，关注nico翻唱专栏的玩家应该欣赏过她的作品。2月2日，秋赤音的第一本画集将以2500日元的价格推出，规格为A4纸大小的128页。画集标题中的“RGB”是红、绿、蓝三种颜色的英文首字母缩写，这三种颜色在其插画中的使用率非常高，让画面在第一眼就给人强烈的冲击力。所有的插画都有秋赤音书写的注释，说明她对该张画寄予的情感。

该画集收录了秋赤音的知名Vocaloid插画作品如《里表恋人》、《右肩之蝶》、《孤独女孩》，此外还有她为渡边麻友、yuzu、PointFive等偶像或团体提供的插画，以及她以歌手名义发表的CD封面插画，共计约130张。



皮卡丘复兴日本东北！乘坐口袋妖怪火车气仙沼号

JR东日本×Pokemon的合作企划

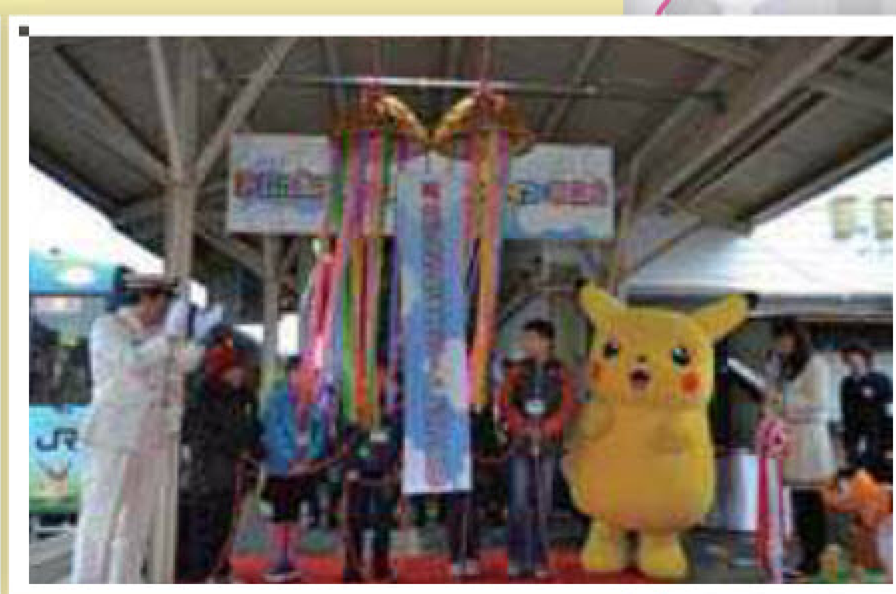
2012年12月22日，JR东日本盛冈支社为协力Pokemon公司的震灾抚恤活动“POKEMON with YOU”，开始运营口袋妖怪的主题列车。在发车仪式上JR东日本社长富田哲郎和Pokemon社长石原恒和等重要人物出席，富田致辞道明了活动主旨：“以气仙沼市为首的受灾地区在复兴之路上困难重重。为了让受灾地区的人们、尤其是孩子们打起精神，我们策划了口袋妖怪列车这项方案。”



▲列车的侧面除了皮卡丘外，还有《黑2·白2》里登场的伊宿地区的口袋妖怪们。



▲发车前的纪念剪彩，从左到右依次是JR东日本社长富田哲郎、气仙沼市副市长大江真弘、Pokemon社长石原恒和以及JR东日本盛冈支社长福田泰司。



▲试乘的孩子们在台上拉开彩球，登场的皮卡丘COS令气氛更为热烈。

无数口袋妖怪妆点的漂亮车厢

发车仪式完毕后，前来试乘的孩子们和监护人共计46名登上列车。这辆列车和一般的涂装痛车不同，内部也经过精心的设计布置，如同进入口袋妖怪的世界里。

列车从气仙沼车站出发后，车内就响起皮卡丘声音的广播，工作人员向孩子们发放手册、徽章、乘车证等纪念品，另设专供玩耍的特别车厢。



▲普通座舱，靠背上的图案全是有名的口袋妖怪，配色也相当别致。



▲这是需要脱掉鞋子才能进入的特别车厢，孩子们可以席地而坐，尽情玩耍。中央的皮卡丘树将车厢隔成了别有情趣的空间。



►送给孩子们的礼物。

车外风光

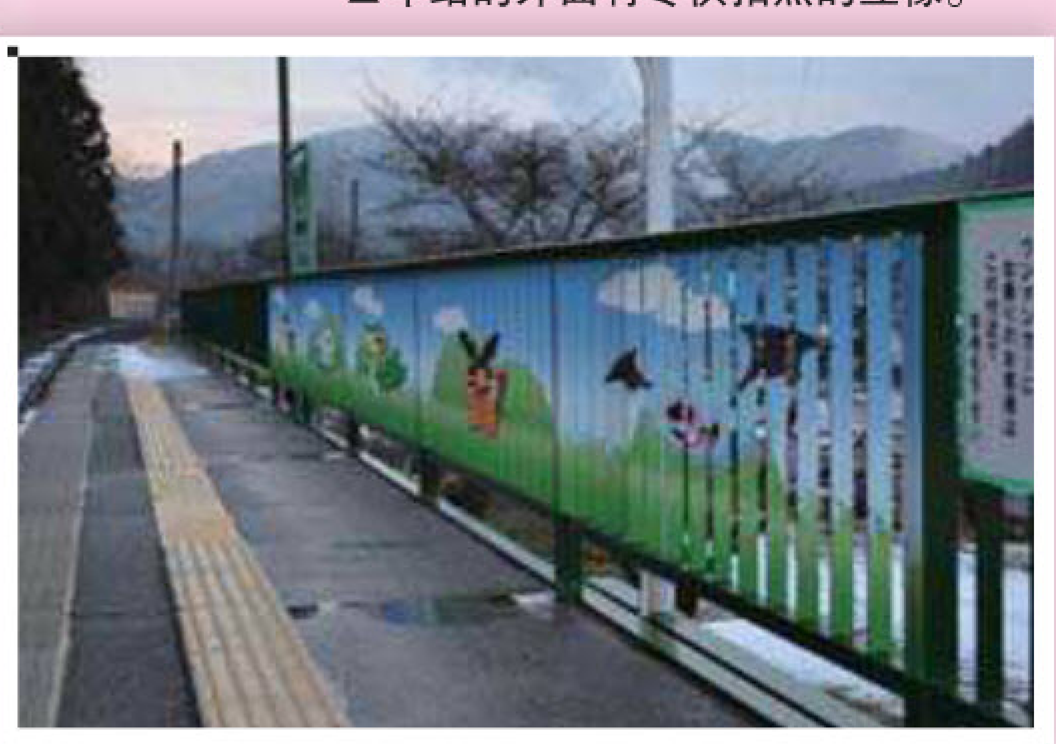
除了列车本体外，企划公司对列车经过的各地同样予以了精心布置。这些布置一方面可以让孩子们获得快乐，另一方面也能吸引更多其它地区的乘客乘坐，促进气仙沼市地区的观光游览。不过在2012年12月22日～28日的一个星期内，该列车还不对外开放，只用来招待灾区的儿童。



▲车站的外面有专供拍照的立像。



▲修剪成口袋妖怪外形的灌木随处可见。



▲栏杆也全部是口袋妖怪涂装。

胧月 提供

《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》彼特figma将于4月发售

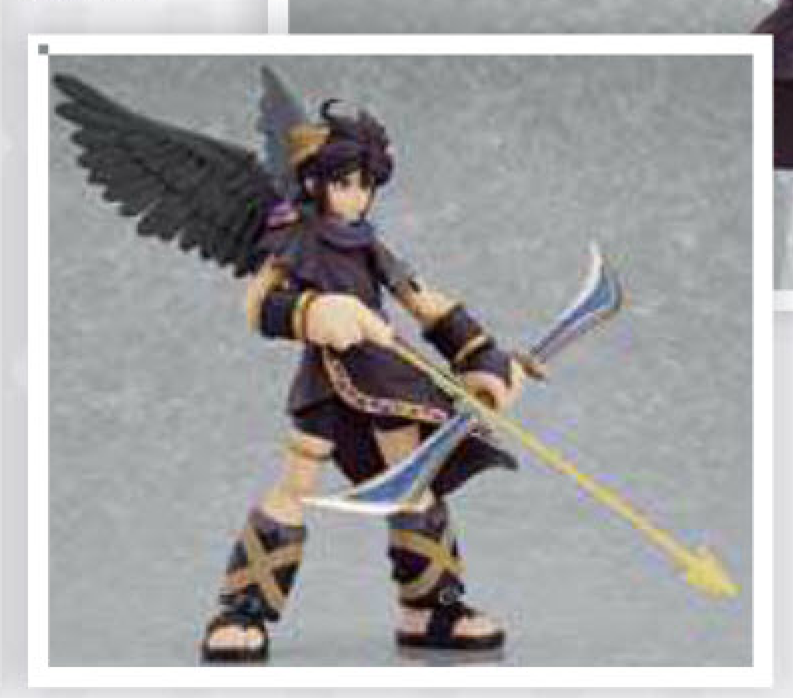
日本玩具厂商Max Factory将去年3DS上的知名游戏《新・光之神话》商品化，预定推出主人公彼特的可动figma，售价3800日元。《新・光之神话》是2012年3月发售的动作射击游戏，玩家要扮演“无法飞翔的天使”彼特，接受女神帕尔蒂娜赐予的5分钟飞行能力，以天空和大地为舞台与宿敌梅杜莎激战。这款figma的衣服采用软质地的材料，不会妨碍关节动作。武器“帕尔蒂娜神弓”和游戏中一样，不仅有射出箭矢的射击形态，还有斩击形态和左右分开形态。另外手上的光轮也准备了拳套形态和箭矢形态，表情配件除了普通的微笑外，还有张开嘴巴的“呐喊脸”。通过变换figma的关节姿态和配件，能再现游戏中各种情景。



▲除了本体外还附带敌方的“大眼怪”。



►武器一共有三种形态。



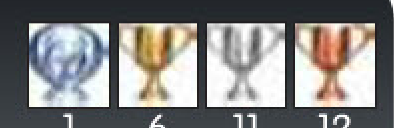
◄▲另一个版本的黑彼特，看起来更为英气。



栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

AKB1/149 恋爱总选举



◆NBGI◆AVG◆2012年12月20日◆日版
◆白金难度：3◆白金所需时间：约80小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述



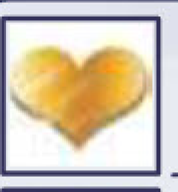
和大多数的AVG一样，本作的白金难度并不大，不过却很花时间，因为所有奖杯都是累计型，需要有一定的耐心才能完成。铜杯、银杯和金杯都是共通项目，只是数量有所不同，所以实际上要刷的项目并不多，归纳起来的话就是神告白数、游戏内天数和破碎的联系方式数三项，所以只要以六个金杯为目标，完成后白金也就到手了。三个项目里最花时间的就是神告白数，要求接受所有成员的神告白，也就是说要通关149次。

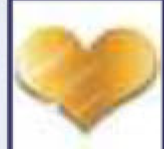
奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	AKB1/149 MVP!	获得除此以外所有奖杯
金杯	AKB48神推し	接受AKB48所有成员的神告白
金杯	SKE48神推し	接受SKE48所有成员的神告白
金杯	NMB48神推し	接受NMB48所有成员的神告白
金杯	HKT48神推し	接受HKT48所有成员的神告白
金杯	1000DAY突破	游戏内天数累计突破1000天
金杯	古参パネル割り职人	累计破碎的联系方式数量超过6000
银杯	TeamA激推し	接受Team A所有成员的神告白
银杯	TeamK激推し	接受Team K所有成员的神告白
银杯	TeamB激推し	接受Team B所有成员的神告白
银杯	Team4激推し	接受Team 4所有成员的神告白
银杯	TeamS激推し	接受Team S所有成员的神告白
银杯	TeamKⅡ激推し	接受Team KⅡ所有成员的神告白
银杯	TeamE激推し	接受Team E所有成员的神告白
银杯	TeamN激推し	接受Team N所有成员的神告白
银杯	TeamM激推し	接受Team M所有成员的神告白
银杯	500DAY突破	游戏内天数累计突破500天
银杯	新参パネル割り职人	累计破碎的联系方式数量超过3000
铜杯	TeamA推し	和Team A所有成员约过会
铜杯	TeamK推し	和Team K所有成员约过会
铜杯	TeamB推し	和Team B所有成员约过会
铜杯	Team4推し	和Team 4所有成员约过会
铜杯	TeamS推し	和Team S所有成员约过会
铜杯	TeamKⅡ推し	和Team KⅡ所有成员约过会
铜杯	TeamE推し	和Team E所有成员约过会
铜杯	TeamN推し	和Team N所有成员约过会
铜杯	TeamM推し	和Team M所有成员约过会
铜杯	TeamH推し	和Team H所有成员约过会
铜杯	100DAY突破	游戏内天数累计突破100天
铜杯	新规パネル割り职人	累计破碎的联系方式数量超过1000

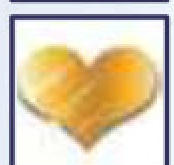
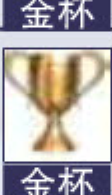


难点奖杯打法

 **AKB48 神推し**  金杯

 **SKE48 神推し**  金杯

 **NMB48 神推し**  金杯

 **HKT48 神推し**  金杯

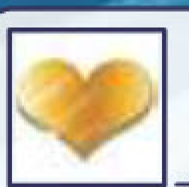
这些都是和告白数相关的奖杯，每个都有对应的子项目，其中“AKB48神推し”对应的子项目是银杯的“TeamA激推し”、“TeamK激推し”、“TeamB激推し”、“Team4激推し”和铜杯的“TeamA推し”、“TeamK推し”、“TeamB推”、“Team4激推し”，“SKE48神推し”对应的是银杯的“TeamS激推し”、“TeamKⅡ激推し”、“TeamE激推し”和铜杯的“TeamS推し”、“TeamKⅡ推し”、“TeamE推”，“NMB48神推し”对应的是“TeamN激推し”、“TeamM激推し”和铜杯的“TeamN推し”、“TeamM推し”，“HKT48神推し”对应的是“TeamH推し”。



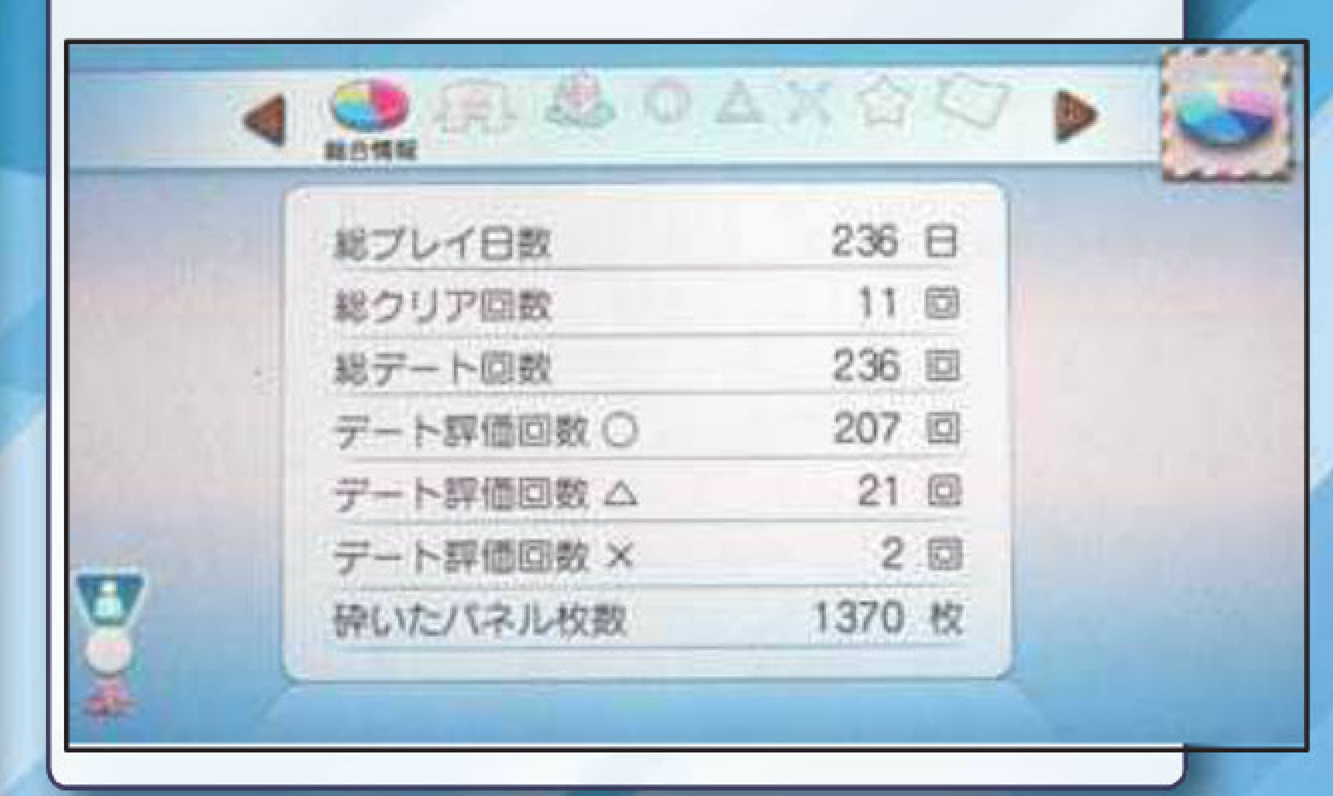
虽然铜杯只要和一个队的全部成员约会过就能获得，不过要达成神告白自然就离不开约会，所以不用刻意去打，打出每个成员的神告白也就完成了。

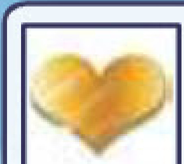
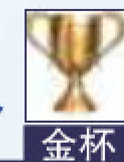


刷神告白方面，由于本作的系统存档是自动记录的，所以刷出来的收集要素就算读档也会保留，所以建议刷够了天数和破碎的联系方式数后，以后每次新开游戏就同时攻略几个成员，然后中后盘的时候存一次档，通过反复读档的方式将那几个成员的神告白都打出来，这样会比较有效率。

 **1000DAY 突破**  金杯

子项目是银杯的“500DAY突破”和铜杯的“100DAY突破”。基本没什么可说的，打出一个成员的神告白最大约要20天左右，而成员一共有149人，打完全神告白后基本是有多的。



 **古参パネル割り職人**  金杯

子项目有银杯的“新参パネル割り职人”和铜杯的“新规パネル割り职人”。破碎的联系方式也包括群碎的，所以多周目以后也尽量不要用招待状机能进行成员的筛选，而是以全员开始游戏，这样只要头三天都只和固定的一个组合成员约会，这样第四天就会破碎大量的联系方式。





栏目主持：半夏

马上就要迎来2月中国农历春节了，可惜在《动森》的世界中没有春节，不过2月仍然有许多丰富多彩的活动，另外任天堂官方推出了众多《动森》相关周边，各种详细信息将在下面的专栏将为大家一一介绍。

2月节日一览

概述：还很寒冷的2月，但是已经有反春的迹象，到月末积雪开始融化，推荐趁着积雪还在每天进行堆雪人、极光观测等活动。本月HHA加分家具：ハ–ト ノチョコレ–ト、オケラ、ミノムシ、フンコロガシ、タナゴ、ワカサギ、クリオネ、チョウチンアンコウ、マグロ。将以上家具布置在家中就能得到相应的评分加成。

立春（节分）

时间：2月2日 6：00～24：00

穿着虎纹服装的静江会出现在广场，和她对话能够得到鬼怪面具。同时广场立起巨大的驱鬼看板，可以拍



照留念。在豆狸商店会贩卖限定的驱鬼商品，装备之后对着朋友按A键能够玩驱鬼游戏。（利用这个动作可以实现翻墙爬树等不可思议的BUG景象。）

情人节（バレンタインデ-）

时间：2月14日

在办公室和静江对话，她会给村长巧克力蛋糕，给普通村民心形巧克力，关系好的村民也会邮寄巧克力给玩家，早上记得检查信箱，如果运气好的话能够收到妈妈的来信，信中装着非卖品家具巧克力树盆栽。另外在这一天来到咖啡厅可以打包热巧克力。

可入手家具一览



狂欢节（カ-ニバル）

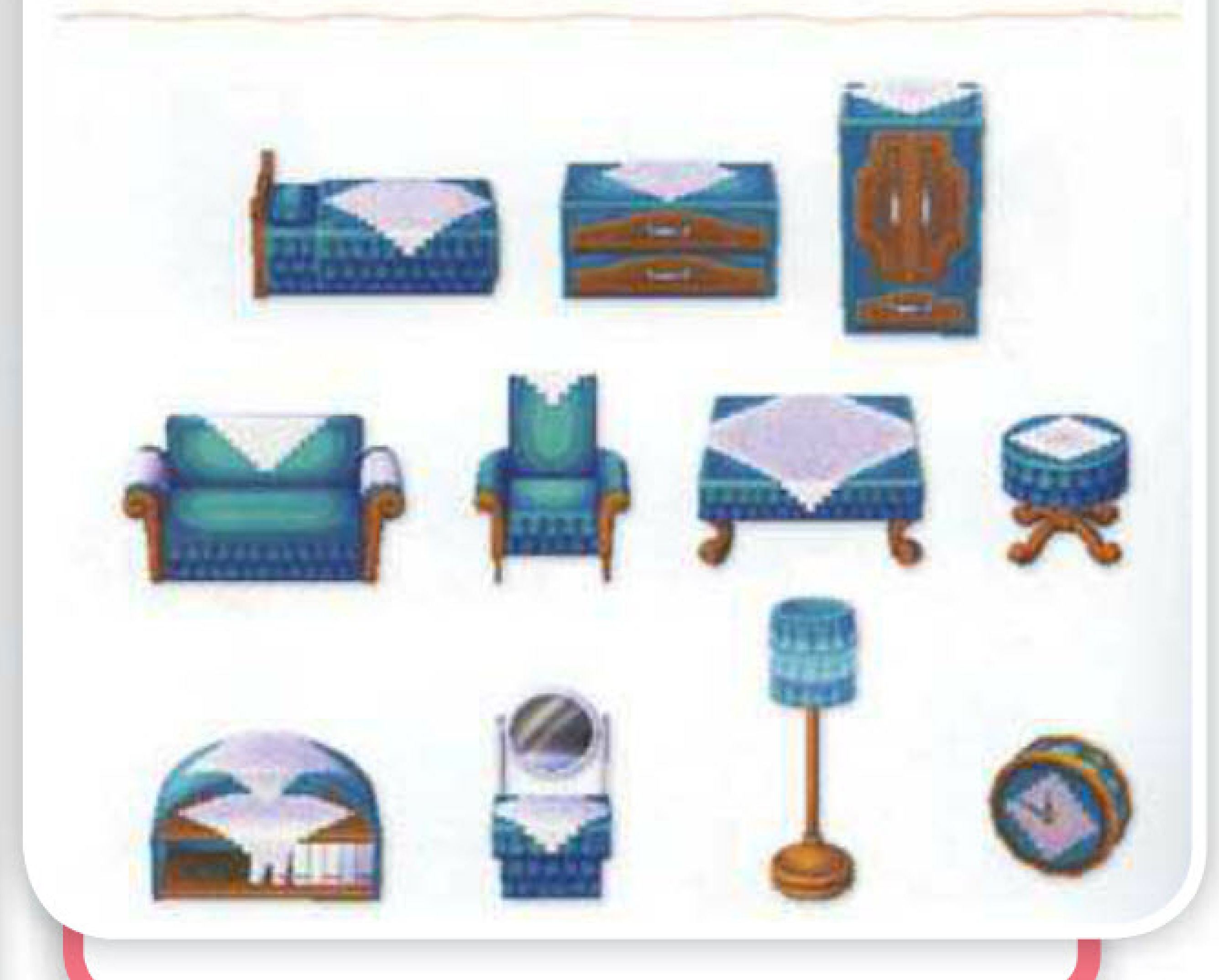
时间：根据传统在到达复活节之前除去周日有40天禁欲生活，在这段时间开始前的周一会举办狂欢节，具体来说是2013年2月11日、2014年3月3日、2015年2月16日、2016年2月8日……6：00～第二天6：00

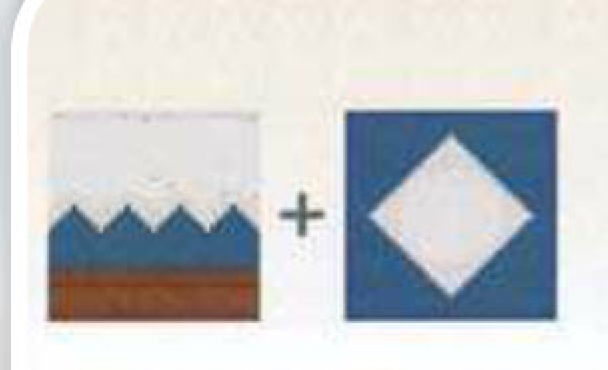
活动当天ベルリ－ナ会出现在广场上，村中会飞舞着各种纸片，其中混杂着各色羽毛，使用捕虫网捕捉指定颜色的羽毛

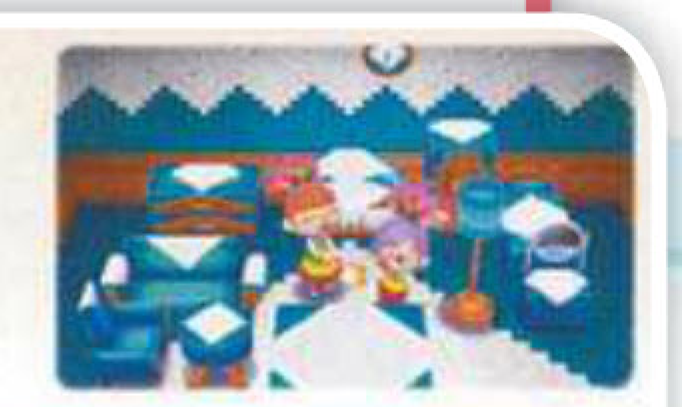


每三个（彩虹色羽毛每一个）交给ベルリ–ナ，它会为玩家跳一段舞蹈还能换取一件狂欢节家具（共11件家具+墙纸+地毯）。如果抓不住羽毛也可以和村民交换，但是需要玩猜拳游戏，如果输了就会失去手下的羽毛。

狂欢节家具一览







冬打折季

时间：2月15日～28日

豆狸商店扩张到最大后三楼的奢侈品商店会不定期举行减价销售，15日开始打8折、21日开始7折、26日开始5折，但要注意随着打折力度的提升商品也有可能售光，最好优先购买最想要的，再慢慢等其它降价。

其他活动

截止到2月24日都可以堆雪人；本月第二个周六是钓鱼大会，不限定鱼的种类，可以自由刷取家具，记得准备好纸笔时刻记录鱼的大小；截止到2月24日都可能在晚上看到极光；从2月25日开始13：00～16：00期间可能在村子看到彩虹。

《动森》周边展示

《动森》在日本狂卖200万，人气居高不下，村子中的可爱小动物们更是人见人爱。各个制作商当然不会错过商机，以《动森》为主题的各项周边纷纷出炉。





▲▶透明3DS LL保护壳，剔透的外壳上印着可爱的《动森》角色，可以打造一台属于自己的“限定版”机器。

▼《动森》角色贴纸，共六款，收录了大部分游戏内特殊NPC，以及极富个性的代表村民。













▲三英贸易将游戏内人气角色制作成可爱的玩偶，真正成为“立体”NPC。

▲玩偶售价1449日元（约105rmb），于2月中旬发售。




▲▼和玩偶同时发售的还有KK和狸猫先生交通卡包，卡包配备自由伸缩连锁非常方便。






◀▲卡包售价1260日元（约90rmb），非常划算，喜欢的村长不要错过。

《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的4格截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付相应稿酬。



每年一度的CES（美国消费电子展），都吸引无数厂商展示他们的数码神物在广大用户眼前，今年在拉斯维加斯举行的CES2013也不例外，因此本辑“数码酷”，酷洛洛主要会为大家介绍一下其中一些好物，说不定几个月之后，这些产品就会出现在各位所在城市的数码场上哦。

Sony 发布全球首款 4K OLED电视



大屏、4K、OLED，这三个关键词如今已经成为智能电视的发展趋势，而打响这第一炮的，无疑是索尼。我们熟悉的平井一夫，在今年CES2013台上，发布了首款4K OLED电视，该电视为56寸，分辨率达到3820×2160，并采用自家的“oxide semiconductor TFT（氧化物半导体 TFT）”技术及“Super Top Emission”技术。经过多年电视部门的亏损，索尼似乎决定返回原点，像当年特丽珑的辉煌时代，把技术专注在画质上，OLED屏的特点是黑场非常强劲，色彩层次分明，这是目前液晶屏所无法比拟的，此外OLED还有节能、轻薄等优势，相信有PSV的玩家也能感受到其配备那块OLED屏带来的丰富色彩表现。目前该4K电视并没有公布具体售价和发售日期，不过索尼眼前的对手可不少，LG、三星等韩国厂商都对4K OLED电视这个市场虎视眈眈，而日本本土还有一个松下。



▲不过在台上，4K OLED电视蓝屏了……

史上最强！金士顿发布1TB U盘

可能1TB的硬盘在一些同学的眼中都能算做放不完的奢侈品。但在这款的1TB U盘面前，这一切都成为了“渣渣”。在CES2013上，金士顿发布了容量达到1TB的USB 3.0 U盘——DataTraveler HyperX Predator USB 3.0。根据官方的介绍，这款U盘不仅采用了目前正成为主流的USB3.0标准，更支持刚推出的10Gbps SuperSpeed USB 3.0标准。如此一来，这U盘不仅有着让人汗颜的容量，更拥有惊人的读写速度，官方称该U盘的读写速度分别可以达到240MB/s和160MB/s，试问再这样下去，我们还要硬盘做什么……该产品将与今年第一季度就正式发售，相信很快各位就可以见到了，不过价钱方面，预计价格可能会高达2万人民币，所以，各位还是看看好了……



Transview 透明显示屏展示柜





如今显示器进步之快大家也是有目共睹的，1080P不够，要3D；3D太老土了、还要来4K分辨率，现在4K都不能够满足用户的好奇心，还有透明显示器。

在CES2013展上，厂商IL WOO就展示了采用三星透明显示屏的展示柜。在照片中大家也可以看到，这个放着红酒的展示柜，柜面正是个透明显示器。这个透明屏幕加入了红外触控面板，当用户需要浏览更多内容的时候，可以触控屏幕以查看相关信息，增强了广告的互动性。例如我们点击葡萄酒，就可以知道这酒的生产地、价格等信息。大家可以想象将来的饮料售卖机，或者我们点击玻璃柜的饮料时，说不定还会弹出它们的广告哦（笑）。

酷洛洛动手玩：avitoy iOS蓝牙游戏手柄

售价：165元（不含运费）　　入手方式：网购

前段时间SEGA的《涂鸦小子》在iOS平台上架，这可是酷洛洛的本命游戏之一呀，于是二话不说下载下来（其实PSV和PS3均有下载）。不过安装之后，却发现iOS的屏幕虚拟按键手感非常不习惯，对于《涂鸦小子》这种操作要求较高的游戏，实在难以适应。于是就想到底有没有iOS上用的游戏手柄，在淘宝上搜了一下，果然还真有，于是就买了这玩意回来，顺便给大家做个亲身测试，看看iOS搭配游戏手柄的效果如何。

包装&外貌



产品包装十分简单，从盒子上玩家可以直接看到1:1的实品图，从远处来看，相信大部分人都会以为是PS系手柄……不过这也见怪不怪了。小编入手的这个是白色，目前发售的还有黑色，不过从官方网站上看，颜色貌似还有很多，可能还没量产吧。



内含物品十分简单，一条USB充电线和一个手柄（不过貌似没有说明书？）



至于手柄设计，就不用小编多说了，其

实大部分电脑手柄都是直接拷贝PS手柄的设计，区别只是这个是蓝牙手柄而已。不过按键的手感却出奇地好哦，不知道实际表现怎样呢。



> **有关该手柄的两种使用模式**
>
> 该手柄一共有两种使用模式，分别为兼容icade模式和自定义按键模式，前者是可以在所有iOS设备上使用的，只要在设置中选择蓝牙连接，并设根据官方的操作说明进行配对，就可以使用在兼容icade Mobile手柄功能的游戏上。后者需要越狱的iOS设备才能够安装。

兼容icade模式测试

酷洛洛这里使用了支持icade的游戏进行测试，对操作体验进行评分，其中10分为最高分。兼容icade功能的游戏目前APP sotre上有许多，只要在APP搜索上搜“icade”，出现的游戏全部都是兼容icade的。另外注意手柄与iOS设备连接时，先随便找一个可以打字的地方（例如备忘录），把输入法切换成英文，否则可能无法正常使用。

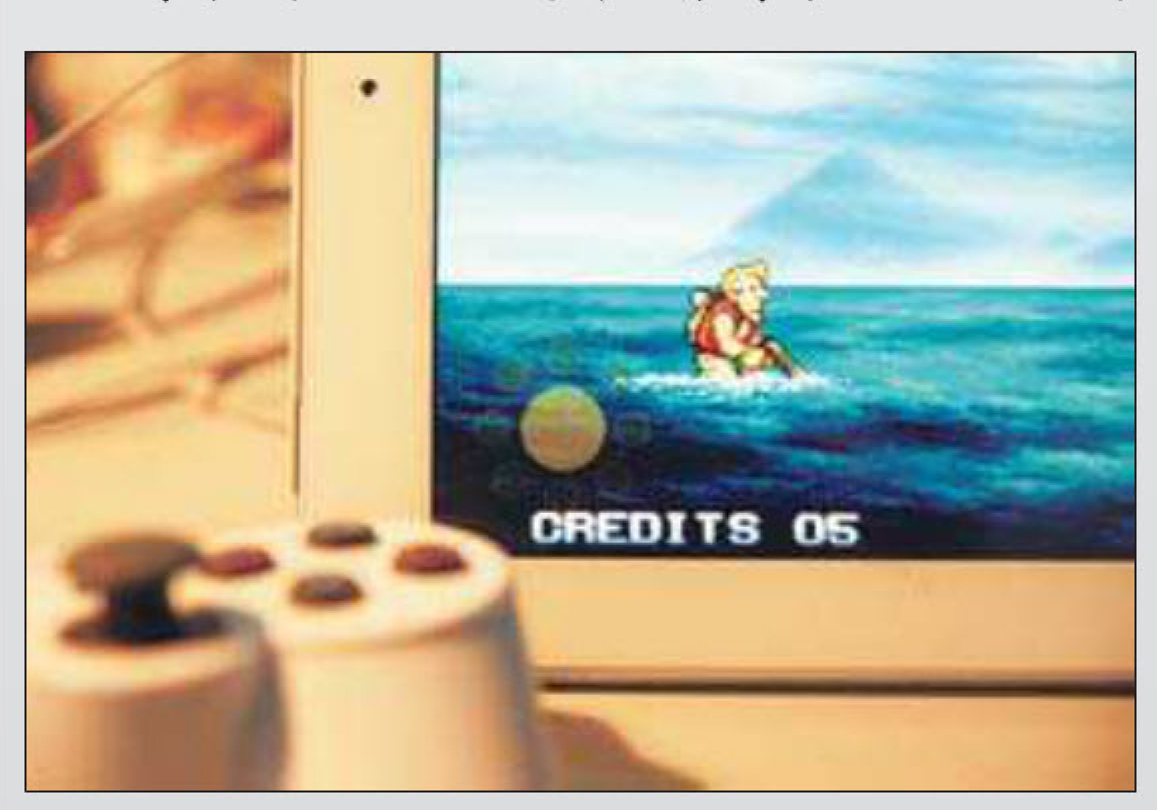
《合金弹头3》测试：9分

SNK的经典横版动作游戏，相信不用小编介绍了。未连接手柄时游戏画面是会出现虚拟按键的，当成功连接后，画面上的虚拟按键就会消失。使用avitoy手柄操作后，和虚拟按键相比手感自然上升了一个台阶，感觉就像玩家用机一样，已经没什么可以挑剔的地方了。不过注意，和自定义按键不同，游戏中所有按键都是系统预设，玩家无法更改，也就是说，在兼容模式中，我们是无法使用摇杆操作的，另外也只能在战斗中用手柄操作。



有关自定义按键的设置

这里小编想提一下该手柄对游戏进行支持的操作原理。自定义按键首先需要在越狱的iOS设备上才可以使用。根据官方网站（www.avitoy.com）中描述的安装方法，下载插件并对手柄进行识别后（过程比较长，这里就不详述了）。在游戏过程中我们可以按下手柄的SETUP键（一般手柄SELECT的



▲iOS《合金弹头3》的虚拟方向键位置。



▲设置时小编将左摇杆摆放到对应位置以实现映射。

位置）调出自定义按键设置面板。设置面板其实就是把各按键的判定图标列出来，玩家只要将这些对应按键的图标贴在游戏的相应虚拟按钮上，就可以实现按键映射。

这里同样以《合金弹头3》为例，游戏中的虚拟方向键位于游戏画面的左下方，我们调出自定义按键面板后，将面板的方向键或者左摇杆图标重合在游戏虚拟方向键的位置后，就可以用方向键或者摇杆来控制角色的移动了，而其他按钮也是同理设置。但注意，如果像《水果忍者》、《植物大战僵尸》这类单纯靠触摸拖曳完成操作、并没有虚拟操作键的游戏，我们就无法使用该手柄进行操作了。

自定义按键实际效果测试

酷洛洛这里使用了三款分别支持和不支持icade的游戏进行自定义按键测试，对操作体验进行评分，其中10分为最高分。

《合金弹头3》测试：8分

同样是《合金弹头3》的测试，不过这里小编是以自定义按键来操作，现在可以用摇杆来控制人物移动了！但是貌似无法做到斜下蹲走期间按开枪键的动作，不知道是不是按键冲突，体验反而有所下降，不过既然这游戏是支持icade的，同学就不要学小编那样瞎折腾了。



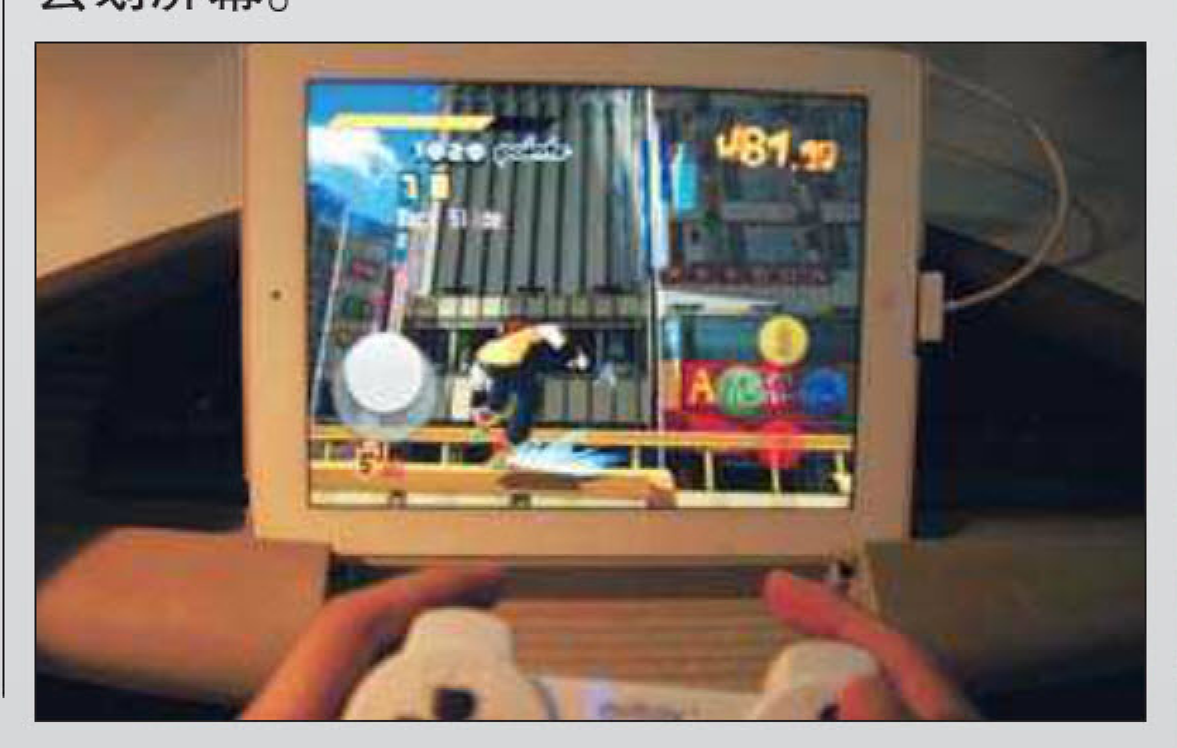
《英雄战魂OL》测试：9分

一款在iOS上的副本型3D网游，在线人数貌似挺火爆（自己并没有深玩），游戏不支持icade。我们这里用自定义按键设置，将战斗时的虚拟按钮全部映射到手柄中，效果非常好，打副本的过程就像玩家用机的俯视角RPG。和使用虚拟按钮操作完全是两种体验。



《涂鸦小子》测试：8分

原自世嘉DC平台的动作同名游戏《涂鸦小子》的移植作品，在iOS上架的同时，也有PSN版下载（PSV、PS3用）。由于是一款速度感十足的动作游戏，对玩家的操作要求也是非常高，一般用虚拟按键，经常会出现失手的情况。由于游戏不支持icade，这里我们使用自定义按键。小编使用这个蓝牙手柄之后，手感提升了许多，虽然和PSV、PS3版的手感还有一些距离，但也总算可以比较正常地进行游戏。不过这里依然有些操作我们无法通过自定义按键后的手柄去完成，例如涂鸦的步骤，若用设置后的摇杆去涂鸦，一遇上需要半圆划圈的地方就会失败，不过这并不是手柄的问题，而是自定义按钮无法做到这一动作而已，还是需要用手去划屏幕。



总结

总的来说，这款avitoy更推荐已经越狱的iOS玩家使用，因为若遇到不兼容的游戏，或者键位不习惯的游戏，在非越狱机器中这个手柄只能够妥协了，而且还不能使用自定义按钮功能，乐趣可是减半。至于对越狱的机器而言，虽然第一次安装和设置需要花一点时间，不过只要习惯之后，就会得心应手，嫌在iOS上玩游戏不爽的玩家，可以学一下我哦（笑）。

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

相信大多数国内玩家对日式的《恶魔城》还是有着很深的情感，接下来一段时间专栏将会围绕西化前，也就是《暗影之王》前的《恶魔城》的剧情和人物等方方面面进行回顾。首先要回顾的是作为系列故事起源的《无罪的叹息》，这款PS2游戏是系列首次在故事中真正提及到贝尔蒙特家族和吸血鬼之王德拉库拉之间的恩怨，以及家传武器“吸血鬼杀手”圣鞭的诞生之谜。此外，主线剧情更是紧紧扣住了“无罪的叹息”这一副标题的深刻含义。

文 棱峰

《无罪的叹息》剧情回顾

故事发生在1094年，具有男爵爵位的里昂·贝尔蒙特和其好友，有着天才军师之称的马提亚斯·克洛克维斯特所率领的骑士团再次得胜而归。然而迎接马提亚斯的却是其妻子伊莉莎贝塔病死的噩耗，伤心欲绝的马提亚斯从此一病不起，可悲剧并没有就此停止，领地附近开始频繁传出怪物袭击的消息。正当里昂准备向教会申请出兵消灭怪物的时候，其未婚妻莎拉却突然神秘失踪了。就在里昂不知所措之时，马提亚斯告知他这一切都是在被称为“永远之夜”的森林中居住的吸血鬼的杰作。于是，为了救回自己的未婚妻，里昂明知道教会已明令不许与恶魔开战的规定却不惜违背命令，甚至舍弃自己的爵位，孤身一人闯入那片可怕的森林。

进入森林不久，里昂遇到在附近小木屋里居住的神秘炼金术士老人里纳尔多·甘道菲。里纳尔多直言单靠里昂自身之力是无法跟城堡的怪物战斗的，所以将一条靠炼金术锻造的鞭子交给了他。之后，里昂用这条鞭子打倒了城中众多的怪物，却差点中了变成莎拉模样的梦魔的蛊惑而命丧其手。偏偏和梦魔的一战让里昂方知道了里



纳尔多的真实身分，原来早在五年前里纳尔多也曾像里昂这样孤身挑战城堡的吸血鬼，皆因当年城主沃尔特将他的女儿变成了吸血鬼，更让他亲眼目睹自己的女儿杀死家人和朋友，从那一刻起，悲愤和仇恨便占据了他的内心。所以他才会以炼金术集合各种秘术锻造出这条鞭子，想亲手葬送自己的女儿。可惜却失败了，侥幸逃脱的他只得在城堡附近住下，等待着有能力打倒吸血鬼的人出现，好将鞭子交付给他。看着里纳尔多愤怒得甚至有点扭曲的苍老面容，里昂顿时觉得自己手中的鞭子沉重了不少，此刻的他已经不再只是想救回莎拉，他更希望能帮助老人完成其毕生的愿望。

可惜炼金术鞭子还不够完美，所以在强大的吸血鬼沃尔特面前，里昂毫无招架之力，奇怪的是此时的沃尔特并没有想要取里昂的性命，反而在嘲笑了他一通后将莎拉又还给了他，并约他日后再来决战，好像沃尔特早就知道里昂必定会重归这座恶魔城似的。果不其然，在回到小木屋后，里昂最不想面对的事情还是发生了，里纳尔多发现莎拉已经被吸血鬼感染，如果再不救她，莎拉随时都会变成吸血鬼。现如今要拯救她，只有打倒沃尔特才能解除其对莎拉下的诅咒。可里昂此刻根本就没有任何能够对付沃尔特的武器，里纳尔多犹豫了良久说出了惟一的方法：由里昂亲手杀掉莎拉，将她受玷污的灵魂融入手中的鞭子，如此一来鞭子就能够被赋予完全克制吸血鬼的强大力量。里昂一听当然不会答应，他目前所做的一切都是为了救回莎拉，可如今却要自己夺走莎拉的生命，那自己坚持到现在又有何意义可言？不料里昂和里纳尔多的对话却被莎拉偷听到了，知道自己不久将会变成吸血鬼的莎拉明白一切都已经无法挽回，在一番恐惧无助的精神折磨过后，她毅然要求里昂照里纳尔多的方法做，为了从吸血鬼手中保护世人，也为了不让发生在自己身上的悲剧再度降临于无辜的生命之上。于是，在里纳尔多吟诵的咒语声中，里昂眼中含着泪挥鞭将莎拉杀死，一对爱人完成了最后的仪式，从此寄宿着莎拉灵魂的传奇武器“吸血鬼杀手”圣鞭便诞生了。

手握靠牺牲了所爱之人生命得到重生的圣鞭，胸怀讨伐吸血鬼的重大使命，历经千辛万苦，里昂终于打倒了沃尔特。可他万万没有想到的是，此时在其面前却出现了一个熟悉的身影，马提亚斯。原来这一切都是马提亚斯的阴谋，是他一手策划了沃尔特绑架莎拉的事件，并怂恿里昂进入城堡消灭沃尔特，为的就是使用深红之石吸收这个强大吸血鬼的灵魂，以此让自己得到永生的力量，成为新的吸血鬼之王，好永远诅咒自己最憎恶的上帝。马提亚斯向里昂说了这么多，无非是希望他能够跟自己一同获得永生。但面对这个早已经被憎恨扭曲了灵魂的昔日好友，里昂断然拒绝了他的要求，因为里昂必须永远守护莎拉最后的愿望。对此表现得失望的马提亚斯没再多说什么，直接化作蝙蝠飞走，只将里昂交给其部下死神处理。随后，面对愤怒的里昂和圣鞭之力，就是死神也只得败下阵来。在死神快要灰飞烟灭的时候，里昂得知其灵魂将回到马提亚斯那里，于是他要死神替自己传话给马提亚斯：“你已经成为一个受诅咒之物，我永远也不会原谅你，我的后代和这条鞭子终有一天会将你彻底消灭。从今天起，贝尔蒙特一族便要开始猎杀暗夜一族！”至此以后，拥有圣鞭的贝尔蒙特家族成为欧洲大陆上闻名遐迩的吸血鬼猎人一族。

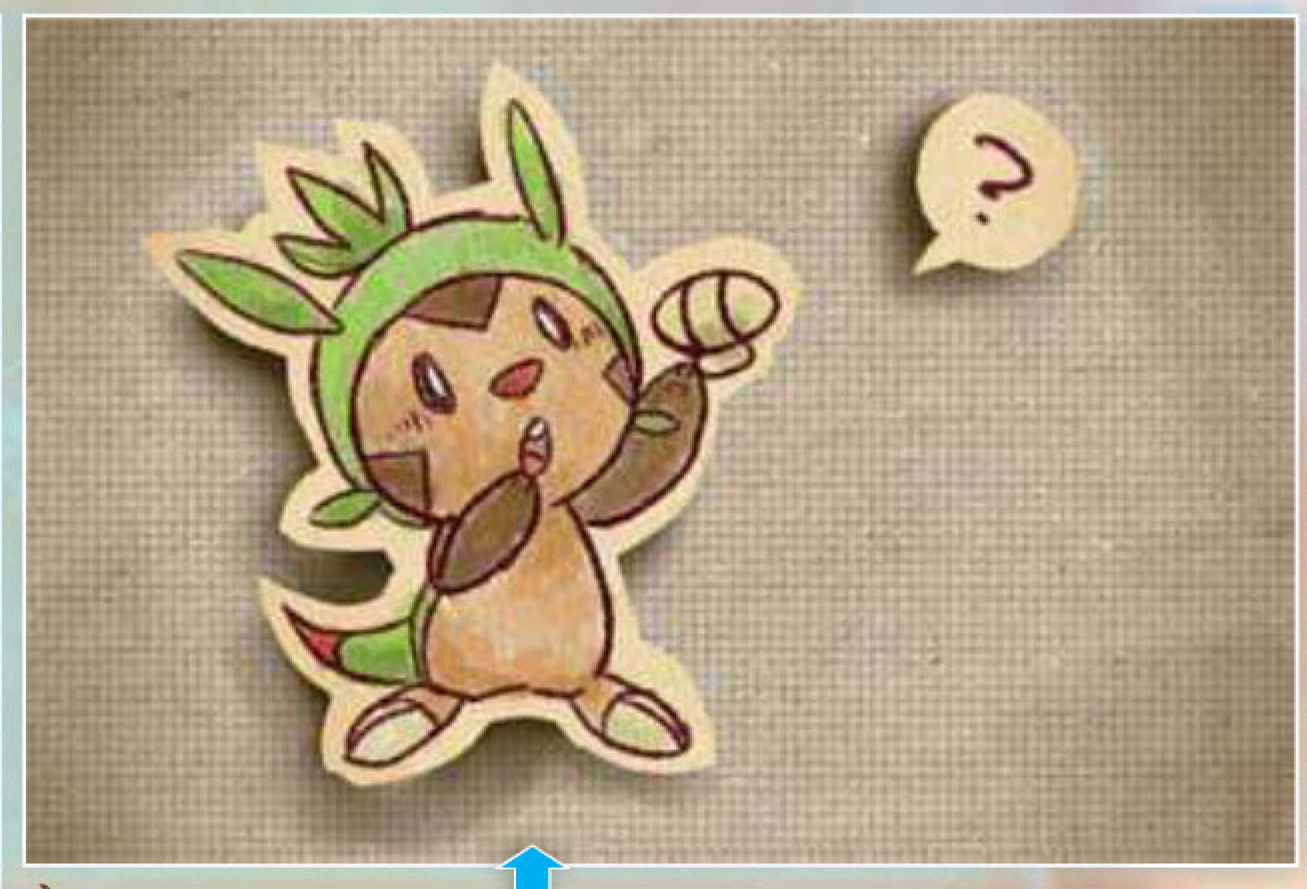


看到这里本作的主题便再清楚不过了，所谓“无罪的叹息”既是对莎拉无辜牺牲的悲叹，又是马提亚斯在失去爱妻后绝望心情的最好标注——明明自己一直为传播上帝的美名而战，可到头来自己的妻子伊莉莎贝塔又有什么罪，为什么她就得不到上帝的哪怕一丁点的庇佑呢？



《口袋妖怪 X·Y》震撼公布！如此一来3DS在2013年可谓虎虎生威，春夏秋都有大作护航。而从侧面也宣告NDS时代真正划下了句号。新作的御三家中，火狐狸以绝对优势博得了玩家们的青睐，情报放出不到48小时，相关同人图已经是满天飞，毛绒绒的样子看来征服了不少玩家哦。





乌冬：小球獭，别以为披了个马甲我就认不出你了。

马修：打包收图……

白菜：为了不让火耳狐一家独大，你也来卖萌展现一下自己？



马修：鉴于很多人决定选火耳狐，等游戏出了我选泡泡蛙网战会不会很占便宜？

乌冬：要用爱去弥补！















阿鲁：火耳狐的预想进化形态？

马修：我还是觉得火耳狐的最终形态会站起来的。

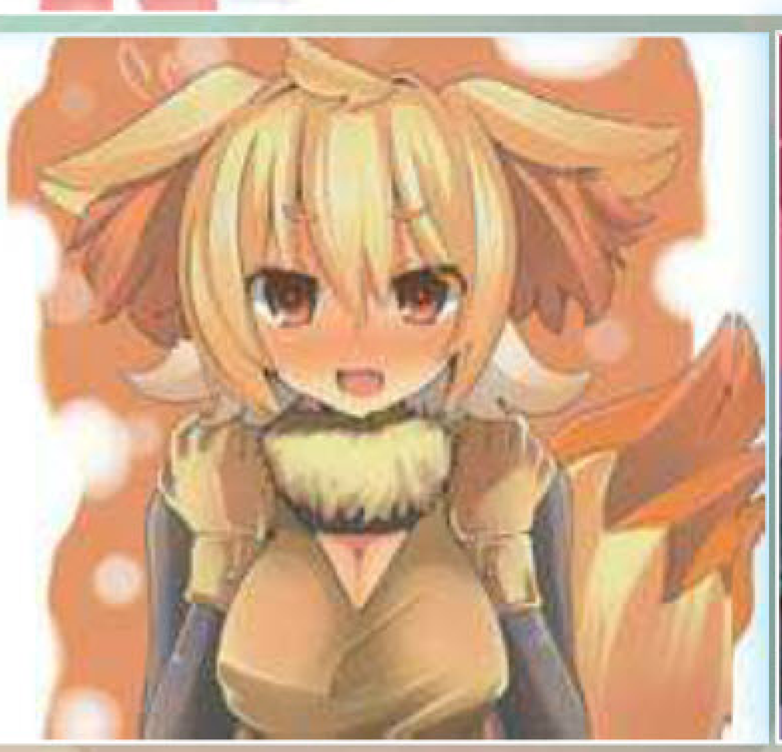


马修：略重口……

苍穹：练成功夫前要弄死多少青蛙啊……乔纳森・白菜・乔斯达？

白菜：我选图的理由又被看穿了？









好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题 披风

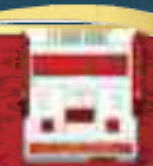


很多英雄特别钟情于披风这件装饰品，这在美漫中尤其明显。抛开其是否会给英雄带来防御力上的实质加成，能给这些英雄增加更多的神秘感与耍酷成分才是它真正的意义所在。披风伴随着英雄的矫健身姿，勾勒出他们穿梭的轨迹，其间还不时传出披风在风中飘动的声响，无疑让英雄的形象显得更为高大。披风在游戏界也颇受宠爱，在它的装饰下，主角们的形象更加深入人心，下文就来逐一阐述。

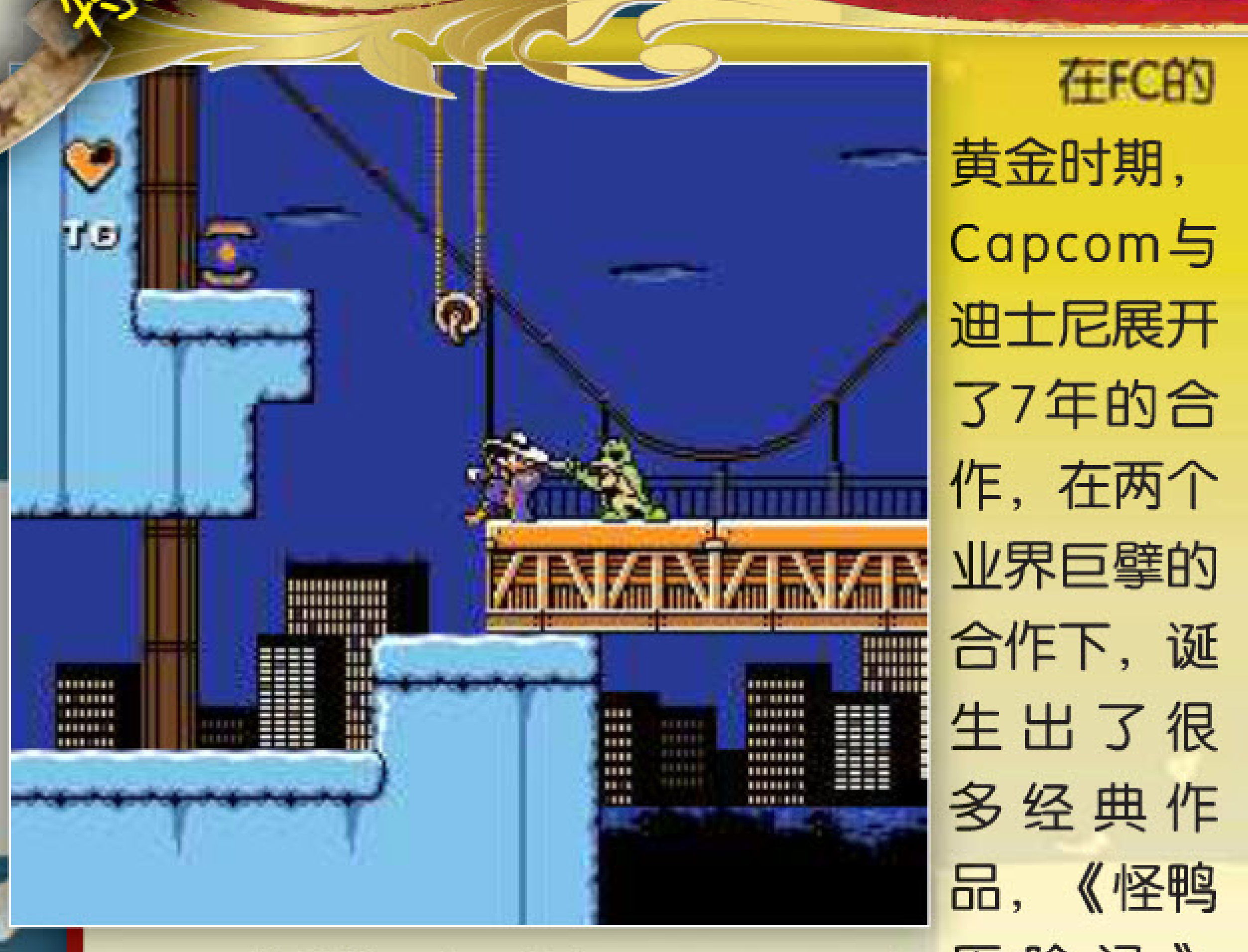
◀很多武侠漫画的主角也十分钟爱披风，例如《风云》里的步惊云。

文 狮子心

特别推荐 怪鸭历险记



类型	ACT
年份	1991年
原机种	FC



▲飞天德的披风防御非常实用，堪称是集实用性与美型度于一体的装备。

在FC的黄金时期，Capcom与迪士尼展开了7年的合作，在两个业界巨擘的合作下，诞生出了很多经典作品，《怪鸭历险记》便是其中的一员。本作改编自动画《狡猾飞天德》，作为主角的鸭子表面上看起来只是一个普通的上班族，但家人和朋友都不知道他的真实身分，到了夜晚它就会成为拯救整个城市的英雄。不同于超人、蝙蝠侠那般精干，飞天德偶尔会犯迷糊，这也是他的一大特点。游戏整体风格类似于Capcom旗下的另一名牌《洛克人》，但飞天德的动作比洛克人更加丰富，他可以下蹲、使用钩爪钩住天花板，最为帅气的是能用披风来防御飞行道具。飞天德平常只能用普通的小手枪来攻击敌人，另外三种辅助子弹分别是威力最大的AG、攻击上下两个方向的TG、攻击正反方向的HG，但这些子弹都要消耗飞天德的弹数，弹数则只能靠打死小兵后获得的能量罐来补充，合理使用辅助子弹可以让攻关难度骤降。本作的整体难度不高，而且不像其他英雄类题材游戏那般严肃，从头到尾那种轻松诙谐的风格才是让人欲罢不能的关键。

圣魔术师

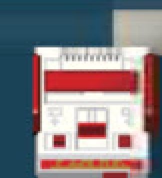
类　型	ACT
年　份	1989年
原机种	FC

由Irem出品的本作与Konami的《恶魔城》比较类似，其素质也可圈可点。游戏剧情依然是传统的勇士闯魔城，主角要击倒每个关卡的BOSS，并学习到所有魔法成为最强的魔术师。本作在魔法上的设定令人印象深刻，游戏中按Select键能在普通状态和魔法状态中切换，不同状态下角色的披风颜色也会有区别。5种不同特色的魔法在游戏中的表现突出，比如可以冻结敌人的暴风雪、可以全屏攻击的雷电等等。不同的魔法对主角MP的消耗量也不同，消耗量则跟魔法的威力直接挂钩。作为一款ACT，游戏加入了RPG元素，主角可以取得不同的道具来进行装备，例如可以提升跳跃力的鞋子、MP消耗量减半的法杖等，每个关卡中还存在着提升HP上限的魔瓶等待玩家去寻找。不过由于角色的动作略为僵硬，游戏的难度也是令人发指。



▲披风切换成蓝色的时候，主角就可以使用各种魔法了。

蝙蝠侠



类　型	ACT
年　份	1989年
原机种	FC

FC上的《蝙蝠侠》堪称漫画改编类游戏中的精品。游戏整体非常忠于原著，蝙蝠侠有着矫健的身手，可以借助墙壁来进行反弹跳跃就是典型的例子。此外各种稀奇古怪的道具也是游戏的一大特色，平常状态下蝙蝠侠只能使用普通的拳头来进行攻击，玩家可以通过按Start键来切换出不同的武器，有可以来回攻击的回旋镖、远距离攻击的手枪等等。这些武器是通过一些机关的关键，尤其是在面对BOSS的时候更是有出色的表现。每次使用武器都会消耗能量，能量只能通过击倒关卡中的敌人来随机获得，当然可以通过不断刷新敌人来反复获得能量补给，这也是游戏一大技巧。游戏的整体难度偏高，非常考验玩家的操作水平，而当玩家费尽心血来到最后，还要面对游戏中最强的BOSS——小丑，相信当年在这里卡关的玩家不在少数。

▲分配好不同武器的使用频率是通关的关键。

征战者



类　型	ACT
年　份	1999年
原机种	ARC

《征战者》在国内可能比较少见，作为一款街机上常见的清版过关类游戏，其还是有不少亮点的。本作的画面在当时实属上乘，场景色彩艳丽、人物动作帧数饱满、动作毫无拖泥带水之感。游戏中有5名角色供玩家选择，每个角色在招式上都完全不同，最有特色之处是引入了一个魔法攻击，玩家可以击倒敌人或者打破场景中的物品来获得不同属性的魔法球，游戏甚至专门设置了一个按键来供玩家释放魔法。各角色都有自己擅长的魔法属性，当角色使用自己擅长的魔法的时候，魔法会得到进一步强化，例如威力会变得更大、范围会变成全屏攻击等。此外，游戏也加入了连技系统，玩家可以通过不同招式间的组合来形成一套威力极大的连续技，熟练掌握后在对阵BOSS时才能占据上风。



▲KOUFU的造型很有武侠小说的味道。



对于上辑“轻松日语教室”中说到的美国请愿网站“We the People”上关于建造星战中“死亡卫星”的请愿。1月13日白宫方面请来了宇航事务负责人对民众进行了正式的官方回复。1.根据评估，以现代条件建造“死亡卫星”需要85亿兆美元的超巨额预算，美国政府现在应该为减赤努力，而不是增加负债。2.伦理上无法接受破坏行星的做法。3.难以理解为什么要对被一架单人宇宙战斗机左右命运的设施投入高额预算。而在回复的结尾，该负责人强调：“即使不建造死星，宇宙开发也会顺利进展下去。”“致力于科学、技术、工学、数学之路的人们，原力与你们同在。”

用微波炉可以给iPhone充电？流言受害者层出不穷

“当你急需为iPhone充电，却因没有充电器而苦恼之时，只要将iPhone放进微波炉打上几分钟，就能完成充电了。”近日这样一则虚假的流言在网络上扩散，而受害者竟然层出不穷。



流言的来源为2ch的某个讨论版，说“iPhone5只需用微波炉打20秒即可充电完成，顺便一说4S需要30秒。”当然这毫无疑问是谎言。实际上将iPhone放进微波炉的话，不仅仅会发生故障，甚至有燃烧、甚至是爆炸的可能性。然而竟然真有网民相信这一流言，并将iPhone放进了微波炉，然后愤怒地上传了被烤焦的iPhone的照片。而对于这一事态，网民们的态度如下：

>こんなのに騙(だま)されるって逆(ぎゃく)に凄(すご)いだろ。

译文：这种当也上反而让人觉得很厉害。

>胸(むね)にナイフ突(つ)き立(た)てても死(し)なないってデマ流(なが)せよ。

译文：快去流传一个胸口插进匕首也不会死的流言。

>电子(でんし)レンジで数十秒(すうじゅうびょう)で充电(じゅうでん)できたら充电器(じゅうでんき)なんていらねーんだよ。

译文：要是微波炉能有用几十秒就完成充电，那还要充电器干啥。

>“こんなことするバカいないだろ？”と普通の人は思うが、世の中には常识を超えたバカが一定数存在する。

译文：也许普通人都会觉得“没有犯这种傻的人吧？”但世界上超越常识的笨蛋其实是有一定数量的。

>さすがに注目を浴びたくて不要なiPhone突っ入んでみただけのネタだと思うんだが。

译文：我认为这应该是想要引人注目才将不需要的iPhone放进去的伪造消息吧。

如此这般，网民们对于造谣者没有进行任何批判，而对于上当受骗的人则进行了毫不留情地嘲笑。购买iPhone的人绝大部分都是能够自由支配一定量私人财产的，但是还上这种当，说明他们也许对于电子产品并没有基础的认识，是属于跟风消费奢侈品的人群。网民们采取的这种态度，笔者认为是出自一定的幸灾乐祸和仇富心理。不过这些悲剧的用户也的确需要加深一些自我修养，这次只是机器损坏就了事，如果牵涉到人身安全，后果就更不堪设想了。

当然，一切的前提都是建立在这不是钓鱼新闻的前提上。如果真如部分网民猜测这是用作钓鱼的假新闻，那只能说这个发图的人实在太成功了。

日本的自然灾害

文 山山

昨天看到几个在东京的学生都在发微博说下大雪，机场航班停飞，出门都没法开车骑车。本来日本下雪也是常事，不过今天早上一看新闻，昨天下的是东京17年来最大的一场雪，还造成1人死亡，多人受伤。在提醒几个身在东京的学生出门小心之余，不得不感叹日本真是一个多灾多难的国家。

台风（tai hu-）

对日本影响最大的自然灾害其一是台风。日本位于太平洋沿岸，每年受台风光顾是在所难免的。加上四面环海，太平洋上的热带气旋也就经常经过日本，导致日本经常发生台风灾害。每次一拉台风警报，学校停课、公司休息、休闲娱乐场所即使营业也少有客人光顾。笔者有一次没有看到台风警报，台风登陆的时候还骑着自行车在街上，结果运气还好，回家的路正好是顺风，基本就不用自己去蹬，直接风吹着走……有时候想起来还是心有余悸，还好当时是在大阪，风势不强，要是在九州这样的沿海地区，直接刮走没商量！

地震（ji shin）

肆虐日本的灾害其二就是地震，地震的破坏力就不多说了，一次8级地震就是一颗氢弹！从某种意义上来说，日本这个岛国先天就与地震有缘。处于三大板块的结合部，一年到头可说是小震不断，大震频仍。常年生活在地震的威胁之下，可说是日本这个国家的“宿命”。日本的国土面积仅为全世界陆地面积的0.25%，但有感地震却占到10%左右，而6级以上的地震则有20%发生在日本周边！以至日本人对地震早就习以为常。在东京的大楼中，经常可以感受到地震导致的摇晃。外国人遇到这一情况，往往就要往外跑，但日本人都视若无睹，一切照旧，甚至会设法稳住摇晃的文件柜、货架之类，因为日本的建筑物严格按照防震要求设计、施工，如果不是8级以上的特大地震，一般都不至于造成房屋倒塌。不过再怎么防范，20世纪以来，还是遇到了3次损失惨重的大地震：1923年关东大震灾（kan to-dai shin sai）7.9级、1995年阪神大震灾（han shin dai shin sai）7.3级、2011年东日本大震灾（to-ni hon dai shin sai）9.0级。特别是2011年的3·11地震，大家应该还记忆犹新，地震引发海啸给东日本沿岸造成了重大人员伤亡和财产损失。

虽然日本自然灾害频率和受害程度几乎是全球之最，不过日本人的忧患意识和防灾能力也是全球之最，光是遇到大地震时候的伤亡人数，比起别国来都少很多。还有，在日本灾难电影很受欢迎，动漫游戏之中日本受到各种破坏的场景也数之不尽。换个角度向想想，日本的自然灾害还真的给不少作家导演提供了不少灵感。日本人也都把日本称作防灾大国。

宅回首

栏目主持 阿鲁

OTAKU

之前带大家回顾了动漫中的各种校园，不过校园里有意思的东西非常多，而很大一部分动漫作品对于校园的描写都集中在其中的某一个区域，那就是社团。在国内，学生朋友们估计要到了大学之后才能享受到不那么正宗的社团活动，因此日本校园的社团活动自然成为了不少国内在校中学生们非常向往的活动，下面我们就来回顾一下动漫作品中，那些曾经吸引过你的社团吧。

社团活动欢乐多

运动系社团

运动系男生、特别是那些高高帅帅的运动系男生，总是非常容易吸引女生的眼球，因此想快速得到女生的亲睐，加入到自己擅长的体育项目的社团中是一个明智的选择。纵观ACG领域的作品，描写体育社团的相关作品不在少数，而其中以在世界范围比较热门的足球、篮球、棒球等球类社团居多，从早先的《足球小将》、《棒球英豪》，到后来的《灌篮高手》、《网球王子》，以及现在的《黑子的篮球》、《雷电十一人》等，相信大家都对其中的经典情节和热血的画面记忆犹新，不过这些作品主要是以描写运动本身为主，对社团的描写并不深入，因此不能算做本次回顾的主要内容。



◀和小萝莉一起打篮球，其乐无穷啊。

不过，喜欢运动的可不都是男生，其中也有不少萌妹子、甚至是小萝莉，《萝球部》讲述的就是一个失意少年带领一群小学女生踏上篮球之路的故事。动画中的五名女主角均为小学6年级的学生，虽说因为某些原因成立了女子篮球部，但实际上只有湊智花一人懂得打篮球，不过为了能让支持着自己而一同加入篮球社的另外四名女生能和自己一起享受篮球、赢得比赛，最终在班主任美星的帮助下，请来了高中生长谷川昴对篮球部成员进行指导，故事由此展开。整个故事可爱的成分居多，尤其是那5位性格鲜明的小学女生，绝对是萝莉控们的福音，不过一般人要真在这个篮球社里活动，估计也没什么心思打篮球了吧。

棒球是日本的国球，以这个体育项目为题材

的动漫自然不在少数，不过有那么一部作品描写的是日本大正时期（1912～1926年），一群身穿和服的少女冲破束缚，于赛场上挥舞球棒，这部作品的名字叫做《大正野球娘》。在那个还是男尊女卑的时代，女性几乎难很在外面抛头露面，连上学都是件非常不易的事，不过无论什么时候都有一些想法比较先进的人，性格活泼的铃川小梅就很想组建一支女子棒球队来和男生进行比赛，在跟经营综合贸易商社的小笠原家的千金小笠原晶子商量之后，两人便开始了着手棒球队的组建与培训工作，充满了花与梦想的日本大正棒球女孩的故事便呈现在了观众的面前。

当然描写运动社团的动画还很多，例如描写游泳部的《健康全裸游泳社》、描写网球部的《女高网球部》、《迷糊软网社》等，这些满载了萌妹子和杀必死的作品告诉大家一个真理，又能动又能卖萌女生从事起体育项目来可一点也不比男生差。

文艺系社团

这里说的文艺系主要和前面所说的运动系相对应，也就是运动幅度不那么大的一些社团，在动漫中对这一类社团的描写也是相当多，这其中不得不提的就是大家喜闻乐见的麻将部。在国内，麻将的定位是娱乐活动，当然也有不少地方将其作为赌博工具，因此国内的学生很少是通过官方渠道学习到麻将的相关知识，大多数人都是无聊的时候站在父母的牌桌前学会的。不过麻将在日本，确实是被视为一种运动来对待，在日本不仅有各种麻将专业比赛，更是有着“雀士”这样一个头衔，就像将棋、围棋那样。头衔代表的是权威性，虽然不一定指着这个吃饭，但有了头衔之后，无论是今后参赛或者做麻将解说、评论等相关工作时都会更加容易。和麻将相关的动漫、游戏不在少数，而近段时间非常火爆的“《天才麻将少女Saki》系列”作品则将这一题材提升到了一个新的高度。《天才麻将少女Saki》中以描写麻将比赛为主，不过这部作品的看点在于：1.打麻将的都是女生，并且大多数都是萌妹子；2.多数打麻将的妹子都拥有特殊能力，于是牌桌变为了战场，各种特殊能力相互制约，让打麻将变成了真正的热血战斗，即便完全不懂麻将规则的人也能被动画中打麻将的氛围感染，从而去学习麻将的相关知识（和《棋魂》有异曲同工之妙），就从近几年的萌战成绩来看，也从侧面反映了这部作品的魅力之大。

◀五只萌妹纸，你要哪一只？

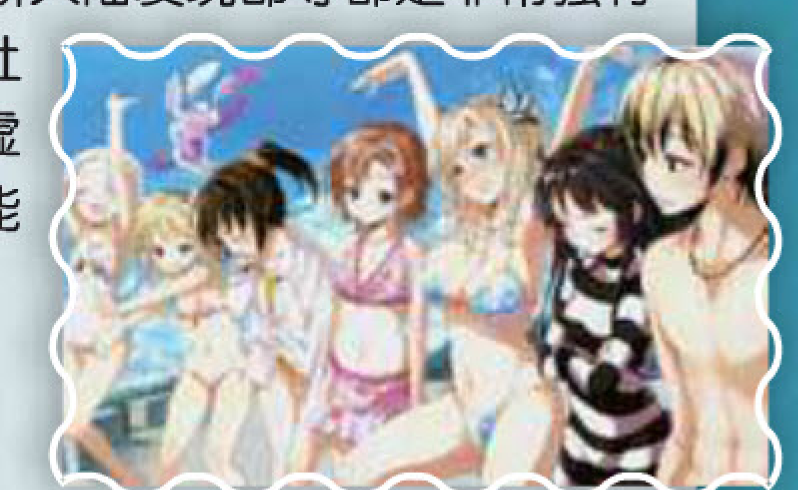
除开麻将，还不得不提的一个社团就是轻音部（全称为轻音乐部）。2009年，一部名为《轻音少女》的动画自开播后瞬间引起热议，这个由四格漫画改编的动画，讲述了一群少女因机缘巧合聚集在了即将废除掉的轻音部，通过努力让其免除了废部的危机逐渐壮大起来的故事。轻音部的几名女生个性都非常鲜明，呆萌的平泽唯；容易羞涩却又一本正经的秋山澪；头脑简单、热情奔放的田井中律；出身豪门的大家闺秀琴吹䌷以及之后加入的后辈，傲娇可爱的中野梓，这五人将轻音部的悠闲、趣事、努力和一首首动听的音乐带给了观众，是一部充满了治愈和正能量的、非常优秀的动画。

原创社团

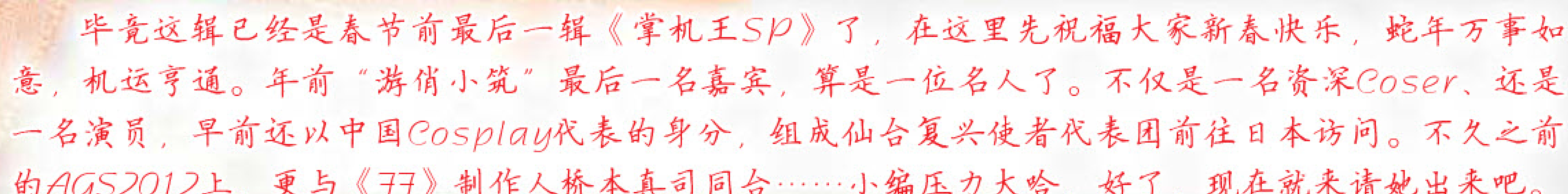
描写社团活动的动漫不计其数，这其中不少动画选择了不走寻常路，因为在这些动画里出现的社团是现实生活中不存在的，这其中最具代表的就是《凉宫春日的忧郁》里由凉宫大神创立的SOS团了。什么是SOS团？SOS的含义是“让世界变得更热闹的凉宫春日团”，这是一个多么以自我为中心的团体啊……不过随着凉宫春日的愿望，很快，未来人、宇宙人、超能力者都聚集在了她的身边，而凉宫春日也不负众望地开始了各种奇思异想，没事踩踩电脑部、虐虐棒球部什么的，确实让她的世界变得“热闹”了不少，不过作为专职负责吐槽的男主角阿虚可就痛苦了。

邻人部，这个奇怪的名字估计没有看过《我的朋友很少》这部作品的朋友是搞不清真正含义的。这个原本是打着改善人与人之间关系，实则是三日月夜空为和羽濑川小鹰独处而创立的社团却意外地迎来了诸多非常有特色的美女，让这个没有实际意义的社团活脱脱变成了一个小型后宫，不过也正因为有了这群平时在班上因各种原因交不到朋友的人聚集在一起，让邻人部里成员们的关系变得逐渐融洽起来，至少男主角羽濑川小鹰和诸多女性的关系是逐渐好起来了。

此外，诸如《MM一族》中的第二义工部、《天降之物》中的新大陆发现部等都是非常独特的社团，不过这些社团估计也就只有在虚拟的二次元世界才能见到就是了。



▶我的朋友很少，但是后宫很多……


毕竟这辑已经是春节前最后一辑《掌机王SP》了，在这里先祝福大家新春快乐，蛇年万事如意，机运亨通。年前“游俏小筑”最后一名嘉宾，算是一位名人了。不仅是一名资深Coser、还是一名演员，早前还以中国Cosplay代表的身分，组成仙台复兴使者代表团前往日本访问。不久之前的AGS2012上，更与《77》制作人桥本真司同台……小编压力大哈，好了，现在就来请她出来吧。

地狱蝴蝶丸/梓清

昵称：地狱蝴蝶丸/梓清
年龄：85后（哼哼，年龄是秘密！）
身高：170cm
生日：8月7日（传说中的立秋！）
职业：现在是演员（=v=）
星座：狮子座
性格：主体是热血少女
喜欢的游戏：《最终幻想》系列、《啪嗒砰》、《英雄联盟》、《战国BASARA》、Koei出品的一系列游戏
喜欢的动漫：《海贼王》、《灌篮高手》、《恐怖宠物店》、《Tiger&Bunny》、《圣哥传》、矢泽爱全集，还有好多。
喜欢的颜色：黄、黑、红粉等纯色度高的，相对地淡雅的颜色也很钟爱
喜欢的电影：动漫改编类以及《楚门的世界》、《风声》之类
喜欢的音乐类型：直接说歌手或者乐队吧，如王力宏、泽野弘之、信乐团、F.I.R、彩虹乐队、KAGRRA
喜欢的异性类型：上进、成熟的男子汉，性格么~温柔攻吧，注意不是男孩子，是男子汉哟（>o<），因为十分讨厌不上进或者小气小心眼的男性（=_=）。
口头禅：基本上和樱桃小丸子平时口头禅差不多……天下之有能吃的和不能吃的；今天又是崭新的一天必须更加努力！（配合握拳姿势）；活着真好；虽然XXXXX不过想想也不算太差，起码XXXX（典型自我安慰……）

游俏小筑

酷洛洛：先麻烦我们的地狱蝴蝶丸（之后称为“丸子”）和大家打个招呼吧。

丸子：嗯，大家好我是你们爱也爱你们的小丸纸（ >v< ）(卖个萌)，很高兴可以以这样的形式在这里和大家见面。

酷洛洛：话说为什么丸子会叫“地狱蝴蝶丸”呢?

丸子：起这个名字源于这个圈子里当初的一个不成文习惯：喜欢用一个Coser第一次Cos的角色名命名作为他在圈中的名字。而恰巧我不喜欢被那样称呼，试图改变大家对我的称谓却一直没能改变。直到这个名字的出现。

2005年动画《死神》如火如荼，看过的人都知道在静灵庭有一种名为地狱蝶的信息传递生物：它的组成结构是蝴蝶的外表，人类的灵魂。小小的一个看上去很弱，而内在却很厚重，这就是我对我作品的希望，我希望自己出的Cos是可以感染人的，让观众感受到些东西的作品。加上我当时的游戏ID:贡丸小丸子——于是，地狱蝴蝶丸诞生了，希望可以是角色和自己的完美融合。



▲仙台的访问期间的照片。

酷洛洛：我看网上对你的介绍，有一句很让人在意的：稀有的Cosplay世界比赛亚军得主。中日友好世博会交流会作为Coser担任交流嘉宾，是极少数由政府承认参加市政厅文化交流会议的交流嘉宾。丸子你可否简单谈谈你去过的一些交流呢？

丸子：WCS是日本在名古屋每年的都会举办的世界Cosplay峰会，这个比赛可谓是全世界Coser梦寐以求的擂台。是全世界性质的比赛，我当时在2008年在赢得了中国代表资格后拿到了世界亚军。

目前为止参加过的政府对外友好交流有：

2009年受邀爱知县—上海文化部政府交流，参与在上海市委书记市政厅举行的对谈。

2010年名古屋—南京的文化部政府交流活动，作为当时友好城市的旅游首航直通仪式，以Cosplay为纽带为大家介绍两个城市的特点。

2011年赢得了仙台复兴计划投票选举的中国代表，成为由中国·韩国·日本·泰国组成的仙台复兴使者代表团，接受了仙台市政厅市长、外务省官员、日本内阁大臣的接见。

酷洛洛：那么多比赛和交流，其中有哪些印象最深刻的呢？

丸子：印象最深的还是去仙台的访问，4国代表纷纷表示见到传说中的内阁大臣以及面对自己的新闻采访长枪短炮扇动还是有点不太一下能适应。不过后来聊得很开心，谈到了各国经历过的一些灾难以及之后的恢复工作。去到仙台的时候觉得大家都在很努力的生活，虽然灾害带给他们巨大的苦难，可是马路上还是很有秩序，工作量加大了，志愿者变多了，虽然看上去很疲劳，眼神还是很坚定的。当然也带去了当时中国人民对于灾后人民的祝福。

酷洛洛：丸子是什么时候开始Cosplay的呢？是什么契机让你走上这条当时有点与众不同的路线呢？

丸子：2002年秋天，记得很清楚，第一次去看动漫展的时候，发现有人居然实现了我小时候的奇怪想法！用分镜的表现方法的话……下一个镜头就是……我已经在玩Cos了，对，想也没想直接加入。你的与众不同指演员么？其实我觉得Cosplay这门学科是触类旁通的，你的兴趣点在哪里，发展方向就差不多定在那。只是时间累积问题。我觉得之所以大家走的路有小小不一样还是源于最初的想法和目标吧，我的最终目标是通过我力所能及的多个途径可以脚踏实地把Cosplay这门艺术风格发扬光大，让更多人来了解TA。所以自然做的所有事情大前提都是以这个为主。

酷洛洛：丸子最近这段时间有没有玩些什么游戏呢？

丸子：最近在家扎LOL（《英雄联盟》），工作压力有点大，有这样不用挂机刷等级的游戏玩玩很舒坦呀，家里的电视游戏因为我经常在外奔波，基本都被冷落睡大觉了（TAT），对它们很是想念。

酷洛洛：春季的新番有不少哦，丸子有没有关注哪一步作品呢？

丸子：你说2013？暂时还没，最近在追美剧，近期印象最深刻的还是无与伦比的《剑风传奇》剧场版，真是神作啊。

酷洛洛：之前在香港亚洲游戏展（AGS）上也看见丸子在SE的舞台上担当嘉宾，可以介绍一下当时的情况么？

丸子：说到这里超级开心，当时受邀参加了AGS2012做嘉宾，没想到的是SE的两位大神（北濑佳范与桥本真司）也来了，桥本先生在看到我穿成雷霆走出来的时候，左右打量了好几圈仔细地看了细节，然后竖起大拇指，被原作认可的感觉在Coser心中的分量其实可以说是最重的。SE的大家在25周年的庆典上也很激动。也被桥本先生问道会不会出第三代雷霆（当然会啊，还用问咩= =~）。在会展之前一天彩排的时候，桥本先生一坐下就感叹。说《最终幻想》对于他来说已经近乎于他的人生了，我想对于大多数忠实玩家而言，那也不仅仅是游戏了吧。


■AGS舞台，在桥本真司面前，地狱蝴蝶丸送出《FF》25周年的纪念蛋糕。

酷洛洛：那丸子应该是《FF》饭吧，是不是也会收藏FF的游戏和周边呢？

丸子：是的，文森特可动手办，《FFXⅢ》的雷霆第一第二代可动手办，召唤兽奥丁都有，还有很多。《最终幻想》这款游戏对我而言，是很多人追随很多年的游戏了，我们也曾几十号人，出过整个“《最终幻想》系列”所有版本的主要人物作为年代记的Cosplay舞台剧去作为比赛，在我心中这个已经不仅仅是游戏或者Cos，更像是传说，和某种精神层面的东西，对广大的《FF》Fans而言吧。

酷洛洛：丸子最喜欢的是哪一作FF呢？

丸子：我最喜欢《异说012 最终幻想》……单一作品玩的时间最长的还是《FFXⅢ》。

酷洛洛：呃，喜欢《FF》角色大乱斗么。

丸子：对啊……多全啊。

酷洛洛：其实也不错呀，那系统意外地赞的。

丸子：抱着PSP玩了超级多时间，很喜欢象棋的感觉，每个人物都有自己的线去追，玩过之后就好像看过很多部电影，而且有一根主线贯穿。玩过之后觉得：嗯~太棒了，还想再玩一次，就这样好几周目过去了。



酷洛洛： 之前经常有人提末日的事情，虽然最后大家都知道什么事都没有，不知道当时丸子有没有相信过末日呢？

丸子： 相信啊，人类总是在做和自然背道而驰的事情吧，总会有结束的。不过我的观点却又有些不同。我信轮回，我相信万物的终焉是新生的起点，所以说到末日自己并不太有恐惧或者这种感觉。生命都会有终结的，用什么态度活着可以创造什么才是最重要的吧，话说狂澜经常都会被力挽的，说不定有救世英雄出现呢，哈哈。

酷洛洛： 以前当普通Coser的时候，和现在当一名演员，在心态上会不会有什么转变呢？

丸子： 大同小异，我做Coser时候就是按一个舞台剧演员的各种指标去要求自己，转变的话我想更多的不同应该是，舞台与镜头的不同对待吧。还有就是需要在拍摄中不断历练出一些经验（=v=）。都是很开心的工作。

酷洛洛： 对丸子自己而言，会喜欢Cosplay比较多还是拍戏比较多呢？

丸子： 各有千秋。Cosplay是爱好也好，是信仰也好，更多的是和真正的工作分开去对待的，更多是在享受Cos的过程。Cosplay因为大多步骤可以自己搞定，所以不会担心麻烦到别人什么的（我尽可能做到区分对待，其实现阶段看来差不多，兴趣和工作的结合嘛）。

拍戏的时候顾及到的方面会比较多了，机位、台词、灯光表情，害怕NG会让大家迟收工这样不好，尽量控制不要犯错，在这些基础上又想多做一些新的表演方法的尝试。总之脑子里的橡皮筋蹦得紧，有的时候居然会觉得这样很有挑战，也很开心，总而言之我是个闲不下来的热血女孩啦。有工作就会元气满满地去完成，呀哈哈。







■蝴蝶丸作为艺人推出的写真集。

酷洛洛：得知不久又要跑去台湾出展，今年丸子有什么新计划呢？

丸子：在春节前会如约去到台湾的亚洲书展，这次的任务除了担任嘉宾，也会为今年世界Cosplay峰会的台湾区当评审。在这里先恭喜台湾地区通过了WCS的审核可以进入正式参赛阶段了，也很期待今年胜出的选手。大陆的选手们要小心咯，WCS的擂台上每个对手都不弱哟。期间时间很充裕，也安排了一些杂志的拍摄，请时刻关注新浪微博（http://weibo.com/hudiewan）和各媒体上的动态。

新年当然有新计划啦，不过暂时还不想这么快告诉大家，不然多没劲XD，新的一年大家应该会看到不少我演的新作品吧。4月前基本没得歇了，会展出席的计划也已经排到了3月份。新的拍摄计划、新的学习计划、新的周边也在紧锣密鼓制作中，希望大家喜欢。

酷洛洛：好了，时间也差不多了，最后再让丸子和大家说几句话吧。

丸子：很开心在这里跟大家分享一些关于自己的话题。也很感谢一直支持我的大家，快到春节啦，啊哈哈。在这里就先给大家拜个年吧！祝大家新年身体健康，事事顺心。



游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



在马修我码下这段前言时，想必各位上学的读者朋友们已经开始放寒假了，本人印象里的寒假总是伴随着天寒地冻的室外和暖烘烘的室内，尤其还有欢天喜地的春节。而在做完这辑《掌机王SP》后，马修我的假期便也开始了，不用羡慕大家啦，拜年的话小编们都在“小编寄语”里说了，这里就祝愿大家过年多收压岁钱、玩游戏玩到尽兴吧！

分区

一开始并不知道3DS分区，看到美版3DS比日版便宜，于是攒了两个月把美版3DS买了下来，这才知道分区，我买3DS就是为了体验《怪物猎人》，可美版没有！我傻了……

通化 南宫小宇

胧月：会有，只是你要比日版等很久才能玩到，国内环境面联也困难，趁着成色尚新换日版好了。

苍穹：美版很快就有《MH3G》了，少年！你不会把机器又给卖了吧？

马修：真心希望这次《口袋妖怪X・Y》的全球同步发售能是个开始，不然总能看到买了美版机器的玩家们各种倒苦水。

小明二号

我把PSP“小明”卖给了同学，然后换了台同样颜色的“小明二号”……“小明一号”（什么时候改的名？）一定很高兴牺牲自己的……两个月后去电台实战练习（我是艺考生），与听众互动时那边的少年说起了游戏，我一激动就忘了是直播，乐呵呵地和他扯了半天PSP，节目结束后……安心吧，小明二号，我才入手你两个月啊，作为一台PSP来说寿命太短了！

太原 ZERO

胧月：我们的同志遍布五湖四海，有的甚至打入了某些组织的内部。

半夏：连PSP都给起了名字？

马修：看了这位同学的资料，PSP不过被没收而已。

白菜：“小明三号”现在也不算贵，赶紧再入手吧。

只言片语 很多角色参战的《跨界计划》最有爱了。（沈阳 A星）

（该话题由上海读者 口袋林克 提供）

掌门话题 小编们有因为玩游戏养成什么习惯吗？


酷洛洛 早上六七点起来，躺在床上打游戏打到8点多再上班算不算？

苍穹 仔细想了想，能称得上习惯的应该只有——主菜单但凡有Option，就会先进Option看看。这习惯应该是早在FC、MD时代养成的，当时个人动作游戏玩得很烂，总是想先进选项里看看有没有“加命”之类的设置（诸如《怒之铁拳》等就很厚道）。这一习惯在《生化危机6》时也体现出好处了，一众老玩家对新视点和操作极不适应，我倒是在来回设置、调整了几次后就基本适应了全新的操作。

白菜 PS2上的《大神》，右摇杆控制视角左右移动的方向是反的（推左镜头往右走）。由于玩的时间太长，导致后来任何需要用右摇杆控制视角的游戏，我都会推反方向，甚至如果不在选项中更改设定就玩不下去……

半夏 不定期给身边的人投喂食物，以查看好感度上升情况（笑）。其实前一段时间玩《动森》比较多，习惯了按住L/R快跑，于是玩《幻想生活》时也不停地按L/R,导致镜头不停转动。


马修 大概是2007年时候吧，当时NDS上的《口袋妖怪》和《大战争》一直就没断过，直接导致我习惯了用手去点菜单选项。那时候玩PSP游戏，竟然也会时不时地去点菜单……现在玩3DS游戏，这个习惯似乎更离谱了，好几次尝试要去点击上屏的菜单。

乌冬 只养成了一个熬夜的坏习惯，睡觉前躺床上打游戏，总想着再打一会就睡觉，可打着打着一下又几个小时过去了。而到了现在已经演变成即使不打游戏，到了很晚也会找点什么事在那耗着，而不是上床睡觉。

胧月 最早玩的一个3D格斗游戏很少出现1P和2P交换面向的情况，所以一直习惯1P的操作方式，一旦到了2P就十分手残，连最基本的前半圆都会搓失误，现在打《苍翼默示录》便十分吃亏。不仅如此，那些2D的RPG中如果己方角色站在右侧，会看得非常不习惯。好在2D动作游戏一般是从左打到右。

LIKY 玩游戏养成了什么习惯？低头，这算不算？实在找不出了，这就是掌机玩多了的后果，而且给我带来深远的伤害——颈椎病，所以权当反面教材提醒大家。别低头太久，注意休息。

痛苦并快乐着

入手了GBA和《机战A》、《黄金太阳》，兴奋中，重找初中时的梦，不过也花了不少钱。痛苦并快乐着！

石家庄 刘梁



白菜：GBA当年可是神器啊，机器又便宜，游戏好又多，实在是太适合在校学生了。不过……怀旧的话，现在完全可以用PSP装模拟器来解决这个问题吧？

半夏：人家要没有PSP呢？难道还要买个PSP么？

酷洛洛：记得当年经常把玩过的D版游戏加钱卖给商家换新游戏，如此循环……

马修：正版还是D版？如果是非正版卡的话，不如弄个烧录卡还省钱。

只言片语 《俺尸》死忠脑残粉参上！（济南 Amoyean）

回函表上的亲友

话说，你们收到的回函表里，有没有现实中的亲友呢？比如说，某小编一看回函表的名字，会不会有“我X，这不是大侄子吗？”的惊叹。

南宁 卢尚拓

马修： 还真没有呢……唉。

胧月： 见过几次跟某些小编同名的，奇怪的是我这种大众名居然至今没有重过。

酷洛洛： 据说以前有个来自吉林的编辑和我的名字很像……



真饭

白菜老师是《JOJO》真饭啊，不过我也觉得组长配的银桑太出彩，导致一听声音就想到那银毛。但玩《零式》时组长又把King配得很冷酷，所以说CV都是怪物！《JOJO》的动画版OP真是太有魄力了，ED又神插入，我现在就只担心《JOJO》这次不出第三个故事。

杭州 果冻

半夏： 提到组长我最近能想到的就是“拔刀”了（《K》名台词），银桑的声音太先入为主让我总觉得室长下一秒就要开始搞笑了。

白菜： CV是怪物这一点老早就不怀疑了，第三部据我估计会在第二季播出。我现在只好奇ED能够用到哪一部为止（笑）。

要脱宅了

自从班上换了位置后，我右边就坐了一个萌妹子，不过这不是重点，重点是她是一个少女和大叔的综合体，可以在两个形态间自由切换（她让我写的）。更无奈的是她整天向我灌输很腐的东西，鲁叔救救我吧，否则我就要脱宅了。

广西 砚秋

阿鲁： 恭喜脱宅。

半夏： 其实宅和腐并不冲突，你就假装着接受呗，说不定以后你就真脱宅了（笑）。

白菜： 楼上话中有话啊。

胧月： 脱宅是什么意思？泡上妹子恭喜你，转宅为腐就不说你啥了。

马修： 原来是脱宅入腐……好吧，作为男人，你不尝试改变萌妹子而要被萌妹子改变吗？

阳光学员

身为艺术生面临校考除了画、还是画，此时游戏是路人，自己内心难免寂寞。妈妈不希望我复读，而我的目标是深圳大学。意思是如果我考不上深大，就要读广艺这个我不爱的学校。不管怎么样，上大学希望能申请成为阳光学员，助我考试顺利吧！

贺州 栖猫

马修： 别管什么学校，先做好准备，去大学顶着各种欢乐的诱惑好好学习专业知识才是重要的，再怎么不喜欢，大学不也就是那几年么，重要的是毕业之后。

苍穹： 先预祝高考顺利，并欢迎栖猫同学来深圳大学就读。千万不要因为高考给自己过大的压力，压力越大、这道坎就会显得越高，实际上高考并没有那么可怕。其实考上深大还可以申请直接到编辑部实习试试（笑），无论如何阳光学园的大门都是向你敞开的！

只言片语 《掌机王SP》要200辑了，作为一个每辑必入的读者，希望《掌机王SP》越办越好，小编天天开心！（福州 坚毅的艾鲁）

危机感

前段时间习惯半夜两三点爬起来写作业，感觉这样更有危机感，能更快完成作业，早上也能更好进入状态。不过有一天凌晨起来着急了，衣服还没穿几件就开始写，结果后来发烧躺了一天……希望小编们也注意身体，不然病了干什么也不好受。

包头 Let's rock

苍穹：深夜是我写稿效率最高的时段，倒不是因为危机感，而是因为安静。

白菜：结论我们接受，但这例子也太奇怪了。

LIKY：想起以前某编，下班睡觉睡到后半夜两点然后娱乐工作，每天竟然都能保证八小时睡眠！

马修：这种打乱生物钟的做法还是对健康不利啊，可能的话尽量早睡早起吧——虽然我自己也从来没实现过，但还是得有目标不是？

走回书店

好久没买《掌机王SP》了，一眨眼一年过去了，这一年里发生了很多事，例如iTouch掉厕所里、NDS被没收、网购被骗600、iTouch变砖头等，难道是离开《掌机王SP》我就倒霉了？于是我又重新走进书店，拿起《掌机王SP》，希望一直走下去，with《掌机王SP》……

厦门 平假名外的片假名

苍穹：哦？这位读者幡然醒悟、悬崖勒马、浪子回头、迷途知返了？那巫毒娃娃可以收起来了（玩笑）。

半夏：你看这辑《掌机王SP》就刊登了教大家如何网购，学会就不会被骗了，好运气就回来啦。

马修：虽然你这一年来的事情的确和《掌机王SP》没关，但不管怎么说，欢迎回归！

烧钱

终于狠下心买了几张3DS游戏：《跨界计划》、《生化危机 启示录》和《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》，花了好多钱，穷学生伤不起啊……

韶关 DD

白菜：买了打完再卖掉，可以省下不少开支。

酷洛洛：能买那么多游戏，就已经能证明同学你不算太穷了……

马修：攒在一起买很不划算的，同学，分开买的话，不仅晚买的游戏可能会便宜一些，经济压力也没那么大。

电脑报废半个月后配置一台新电脑回家，以前老电脑里所有和谐、不和谐物全部消失，遂怒由心起，恶向胆边生，用买电脑剩下的钱买了《未知海域》和《忍者龙剑传》，都是PSV版，感想是：电脑很好，PSV赛高，《忍龙》比“男”人还难……

沈阳 赛伯拉斯

白菜：“怒由心起、恶向胆边生”应该和和谐物消失没有关系吧（笑）。

酷洛洛：最后一句是这位朋友在叹息做男人很难么……

马修：买电脑剩下的钱买了俩游戏……还是那句话，正版游戏其实真不贵。

上了高中

高中实在是太累了！发现我每次都第一时间买了《掌机王SP》，但是回函总要拖到最后几天才开始写，这是为什么？是上了高中才这样的。

深圳 RG王子

白菜：大家都是过来人，一切尽在不言中。

半夏：看起来像拖延症，但想想又似乎不是。

马修：没什么啦，毕竟要先把功课什么的弄完再娱乐嘛。

只言片语 191辑登了我的画，太开心了！（湖州 斯介克汀）



RTX头像

半夏：我们弄个RTX头像揭秘吧，揭秘你用了什么头像，你为啥用这个头像。

胧月：你这花痴头像有啥秘好揭？

白菜：头像揭秘让斌哥（LIKY）情何以堪，印书上就是一黑点。

苍穹：骚客mayuyu还是默认头像呢。

马修：跟QQ一样，最闷骚的往往用默认的企鹅做头像。

LIKY

▲一只爬来爬去的小虫子

胧月

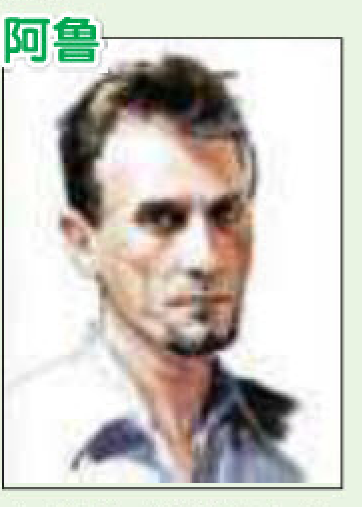


▲某个超猥琐的表情……

乌冬

▲洛克人里的某角色

阿鲁



▲来自《越狱》的T-bag

酷洛洛



▲RTX默认头像

白菜



▲来自PSP《苍翼默示录 连续变换 扩张版》

苍穹



▲出处：《十万个冷笑话》的"哪吒篇"

半夏



▲《K》周防尊，红组漫画第一卷封面

马修



▲《SD高达三国传》里充当平民角色的吉姆

嘉旺办公

LIKY：嘉旺（编辑部楼下快餐店名）装修后最大的亮点是有免费Wi-Fi了，速度400K！

苍穹：以后PSV、3DS下游戏全部去嘉旺，不占用公司网速了。

胧月：《梦幻之星在线2》集体去嘉旺办公！

飞翔吧！

197辑截稿日

白菜：鲁叔，给《雷电十一人》写句口号。

阿鲁：飞翔吧，时空中的最强十一人！ 剧情攻略、详细流程……

白菜：等等，"飞翔"这个词你是怎么想到的？

阿鲁：都穿圣衣了！



太直白

苍穹：（复制阿鲁的文本"玩家通过接客以及选择对话内容来赚钱"）我想了想还是把"接客"改成"接待客人"吧，鲁叔就是太直白了。

信达雅

LIKY：《女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない》，这游戏译名是不是"和女生在密室的话"？

苍穹：好早的，我找找——是"与女孩子在密室中的话可能会……"

胧月：柳下惠大冒险！

马修：当初要是用《柳下惠大冒险》这个做译名多好，信达雅而且内涵！

译名问题

乌冬：写真女友 KISS？

酷洛洛：我好像是照着你给我的中文名用的吧……

白菜：写真女友 香一个。

苍穹：mayuyu没给翻译成"打啵"就知足吧。

马修：马友友竟然没翻译成《写真女友MUA》？

半夏：写真女友 么么哒。

LIKY：确定，《写真女友 亲吻》。

只言片语 最期待的游戏果断是《怪物猎人4》！（沈阳 A星）

我与掌机王——《掌机王SP》200辑征稿活动

《掌机王SP》即将迎来200辑的生日，我们也面向读者展开名为“我与掌机王”的征稿活动，内容为大家与《掌机王SP》的故事，有条件的欢迎配上相关图片或照片。本辑上市后开始征稿，200辑时开始在“掌机王自由谈”栏目刊登，来稿请注明“我与掌机王”的字样，稿费、样书与“自由谈”栏目文章一致。各位不用怀疑自己的文笔，把各位与《掌机王SP》的故事写出来投稿吧！最后是个小小的要求，大家能上网的话，就体谅下小编，尽量用电子邮件投稿哦。

195辑调查之对平安跨过所谓末日的感言，说说新年的抱负以及家人或朋友对2012的趣论

末日不要来！平平安安！

河南 浪射的9号半

如果能在过年的同时获得3DS和PSV就爽爆了！

上海 约束

大难不死，必有后福！新的一年里我要努力工作，赚钱支持正版！

安宁 老头

世界末日前的财政状况表现……入了手办坑，于是总结出真理：入坑一时爽，钱包火葬场！末日，快点来吧！

桂林 唐永雨

我连《黑2·白2》都还没玩上，怎么能世界末日呢？至少等我把天下的口袋玩家全打败再末日啊（好像不太现实）……周围同学说好了，到12月21日零点互发短信以此宣布自己还活着。

上海 口袋林克

2012，一定要过去，我还要完成我的愿望呢！2013年，争取收入PS3或3DS，或者两个都收了，哈哈！

辽阳 Jhosua

如果真的有世界末日，那么我想在那一天通关所有我想玩的游戏。

芜湖 华仔

活在当下，不要去愁，该来的总会来，好歹我把《噬神者 爆裂》的难度10+挑战给过了再说（秀进度中）。新的一年，把计划要玩的游戏都玩通，日语过2级！

十堰 天宫·灵月

2012玛雅预言当时传得沸沸扬扬，而我只以淡定的喝茶来一笑而过。希望新的一年能让自己更加约束点，身边好几个挚友都去当兵了，而昔日的好友剩下了我一个，我要坚强点。我曾问朋友2012世界末日来了怎么办？他说“屯粮！”我直冒冷汗……

台州 宅光必杀

感言的话，还是用周杰伦的《世界末日》吧！希望在2013年战胜高考。话说我弟很相信末日之说，他还问我那天是不是要到太空去避难……

汕头 吴嘉欣

马修：从《2012》那部电影开播一直到2012年末，世界末日都是许多人关注的话题，不少人为此担忧也在情理之中，但最后还是以狂欢的形式而收场。末日究竟什么时候来谁也说不清，但活好每一天是绝对必要的！也祝每个读者朋友都能在2013年顺顺利利。

196辑调查之你印象深刻的游戏音乐

“《真·三国无双》系列”吕布出场的主题曲。

上海 王菁益

《应援团2》，但貌似至今未通……

北京 房宽京

《恶魔城》的《Bloody Tears》、《Vampire Killer》、《乾坤の血族》，都是山根美智留老师的杰作啊，韵律十足，也是儿时最爱的BGM了！

珠海 柳叶潇风

呃，《伊苏6》的BGM，曲目名实在是不记得了。

常州 Mr.londy

《怪物猎人》的《英雄之证》。

上海 郑一帆

《初音未来》的《炉心融解》吧。

武汉 小枫

《星屑小魔女》、《初音未来的消失》、《血红10星》和《秘密警察》。

沈阳 空の银月团

《口袋妖怪 黑2·白2》的好多曲目，很清新的感觉。

大连 小铭

《歌曲无形》，尽管我不是初音的粉丝，但这首歌我个人还是很喜欢的，睡前必听。

株洲 讨米

有很多，比如“《FF》系列”的主题音乐、《零式》的《Zero》、《MGS和平行者》的《Heavens Divide》、《MH》的《英雄之证》等。

广州 穷宅

只言片语 《数码宝贝大冒险》，数码之魂熊熊燃烧！（天津 才子）

玩家画廊

石家庄 Lininter

马修：这……我有时也这样，挺直腰杆坐着都想睡觉。

昆明 阿斯塔尔



马修：这个是啥？卫星穿越大气层？

马修：只看头的话，我联想到的是戴着宇宙头罩的蚯蚓战士。



汕头 Melmen

贺州 客千

马修：虽然是随便画的，但脸型和发型都略像本人的Q版小编形象啊。





苏州 老总

马修：话说连参天大树都要经过小树苗这过程啊……



当年PS的《DQⅦ》因为蝌蚪文所以没玩，希望3DS版能早日汉化。

台州 阿巍仔

马修：以现在的形势来看，3DS版依旧也会是日文的——学下日文吧，朋友，这会让你以后玩游戏都倍感轻松的。

玩具越来越贵，游戏正版也贵，什么都玩不起……

北京 海豚

马修：刚想说“以后工作了就会觉得便宜”，然后看下资料，是因为要养家糊口的关系而觉得贵吗？

我同桌在此得了奖，第一次寄，还是大奖！元芳，你怎么看？

惠州 峰峰

马修：元芳让我带话：这样的比较少，想中奖还是多参加吧。

小编们遇到过什么倒霉的事？

南京 光

马修：太多了，正常预料范围内的其实都不算倒霉，真正有倒霉感觉的是那种突然发生的让人措手不及的……哎，想想都难过，不说也罢！

小编们有丢失掌机的经历吗？

泉州 康康

马修：本来都不想提了，结果被康康同学也问到了——本人当初不仅是丢机器，而且把PSP和NDSi LL全都丢了，这伤心的往事啊……

好想知道每个小编的发型是什么样的，鲁叔爆个料吧！

天津 才子

马修：还好这封回函在鲁叔休假时被本人截获了，嘿嘿。不过话说回来，现实中大家的发型都很普通的，不像小编形象上那么张扬啦。

在部队不能用手机，只能用MP3、MP4、游戏机……

昆明 游戏王

马修：为什么我觉得这已经很人性化了呢……

写这回函时末日还没过，我还处在忧心中。希望末日前能赠予我一个哆拉A梦，让我穿越回时空，回到石器时代去狩猎！

北京 猎达人

马修：看下这位同学的资料，原来是《怪物猎人》的FAN。话说狩猎虽然浪漫，但石器时代的条件貌似会很艰苦呢。

因为3DS和小米的问题，我与朋友分裂了。

柳州 116

马修：何苦呢，你们在一起就没有游戏机和手机以外的话题了么，交个朋友不容易，祝早日和好。

单身久了连母猪都会觉得长得眉清目秀，还担心世上有丑的人么？

珠海 柳叶潇风

马修：其实还真不是，要知道，游戏动漫中的二次元美女萌妹子只会让人拔高眼光的。

稿费待确认通告

右表中作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2

只言片语 作为一名成绩跌到底的高三党，看来必须要把3DS锁起来认真学习了！但我现在就在打《逆转检察官2》……（上海 Labit）

肇庆 阿飞斯拉克



吉林 张忠鹏



马修：话说2012留下了很多关键词，其中之一就是“猥琐”。

马修：猥琐自画像二号，连笑的声音都那么奇怪。

马修：浓浓的西部牛仔风格啊，连人物和线条都是。

苏州 血祭狂歌



马修：虽然没看过《尸体派对》，但听说这个还挺恐怖。

马修：眼睛亮晶晶的小正太一枚。

天津 刘溥琦





汕头 林少忠

太原 ZERO

马修：结合ZERO同学的“小明二号”的遭遇，就更能感觉到人面对命运时的无奈了。

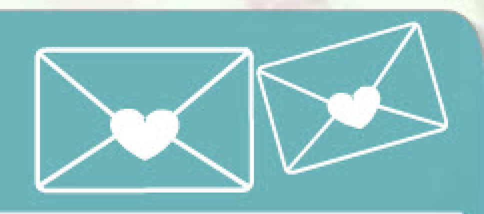
奖品退回名单

以下是奖品退回名单，名单中的中奖者们看到后请尽快联系读者服务部确认收件地址及姓名，电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

地址	姓名	辑数及中奖
佛山市	陈其圣	SP189-大奖
沈阳市	付伟健	SP193-DVD
苏州市	贺念禹	SP193-DVD
北京市	刘安峰	SP190-大奖
桂林市	田皎琵	SP188-大奖

地址	姓名	辑数及中奖
嘉兴市	王经邦	SP190-幸运奖
广州市	温啓俊	SP188-大奖
常州市	姚昕	SP193-DVD
肇庆市	叶政发	SP187-DVD

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。197、198辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、59、60辑，定价：16元。第62辑，定价：18元。**《怪物猎人狩猎志》**：VOL.6，定价12元；VOL.11、13，定价18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32元；VOL.4，定价35元。**《PSV专辑》**：VOL.4，定价：35元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。**《NDS宝典》**：定价28元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。**《卡牌·桌游》**：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 新地图、新武器，新操作，新故事，新的狩猎——《MH4》。（上海 蛤蟆闲人）



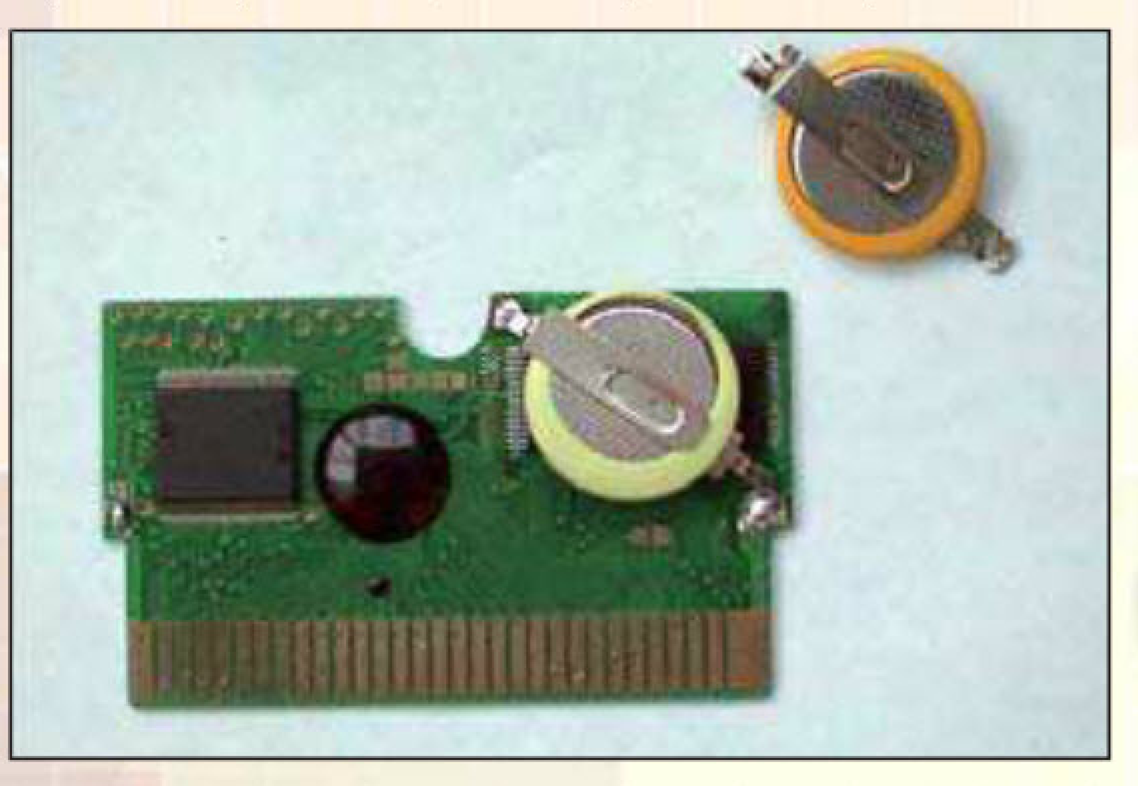
栏目主持
LIKY

不知大家有没有玩SE最近在IOS平台上推出《最终幻想 全员勇者》，我当初看到宣传视频那火爆的战斗时惊为天人，不过后来看到其他网站的评测视频以及众多玩家的反馈才知道游戏的“真面目”，真是好看不一定好玩啊。其实也觉得挺可惜的，SE如果把系统做得更有深度一些、如果厚道一点不搞那么多令人反感的内购，配合上如此有创意的“战斗系统”，本作绝对能在系列中独树一帜、获得更好的评价，现在被众多玩家喷得实在有点可怜。好了，下面来看看本辑的问题。

我有一盘盗版的GBA卡带《机战D》，现在记忆电池没电了，我想换一块新的，但是上面的电池是焊死的，该如何解决呢？

上海 顾春军

GBA卡带的电池两个焊点，只要用烙铁尖熔化焊点的焊锡就可以取下电池，然后换上新的便可，更换时注意正负极不要弄反了。



在手机上下了个安卓系统上的《初音ミク ライブステ－ジプロデュ－サ－》，每次点“追加课金”时都会卡在那里，没有CP值游戏玩不下去啊，连新歌都没法开，要怎么办？我的手机是酷派5860+型号。另外问一下这个型号的手机能换壳吗？我想换个黑色的手机壳。

广州 姚一帆



据我所知，“追加课金”也就是充值需要通过Google Play来支付，所以你的手机上必须登录Google账户且绑定了一张支持外币支付的信用卡，有可能你的手机缺少Google账户，试着去找个谷歌服务包刷进手机看看吧。至于你的手机能否换壳，你去淘宝上搜一下吧。

PS+到底是一种什么样的制度？成为会员有什么好处？

太原 ZERO

简单来说就是一种付费会员的制度，有包年或者包月的方式，包年的费用与购买一款正版游戏的价格差不多，成为会员了就能玩一些免费游戏，官方每个月都会提供数款不同的免费游戏，另外会员购买某些游戏也能享受折扣优惠。

怎么把PSV屏幕输出电脑上，我想录

只言片语 虽然对任天堂网络发布会很有兴趣，但是，果然还是买不起么！中指ing……（太原 ZERO）

视频。

江苏 杨天运

目前PSV还不支持视频输出功能，要想录视频只有用录像机对着屏幕拍了。

PSV港服账号可以下载日版游戏吗？日版卡带可以在港版机使用吗？《灵魂献祭》有望出港版的吗？

广西柳州 覃苑

港服的账号只能登录港服PSN商店下载其中的游戏，而且在系统更新到1.80后，PSV的账号就跟记忆卡绑定了，也就是说想要换服必须要格式化记忆卡（或者准备两张卡）。日版卡带可以在港版机器上使用。《灵魂献祭》不仅会推出港版，而且制作人稻船敬二更宣布会有中文版。

1.《黑2・白2》中加盟大道的抽奖屋升级有啥用？我抽的一直是树果汁……2.去哪淘二手3DS游戏比较保险？

太原 ZERO

1.升级的目的无非就是增加好的奖品种类之类的咯，话说回来，抽奖概率这个问题在《黑2・白2》中的确是真实再现的，抱着平常心多去参加，说不定哪天就中了大师球呢；2.在淘宝上买就很保险啦，有第三方支付平台在，消费者完全可以收到货后确定没问题了再完成支付的。

我想买一张PSV 32G的记忆卡，请问如何将原来4G卡的数据转过去？

肇庆 林宇

将4G卡插上PSV，然后接上电脑，在PSV屏幕上选择“备份”，将其备份至电脑的硬盘上。然后换32G卡，再次接上电脑后选择“还原”即可。

《MH3G》刚打进G级，求推荐几套斩击斧、大锤和大剑G级用的配装。

乌鲁木齐 无为

两套都是G2★可做，第二套斩击斧和大锤都可用，虽然有部分防具需要稀有素材，但绝对是物有所值的，基本可以用到G级毕业。

大剑

初始防御力：433
武器：1洞武器【拔打珠】
头装备：ディアブロXヘルム【拔刀珠】
胴装备：ディアブロXメイル【拔打珠
腕装备：ハプルXアーム【抗震珠】×2
腰装备：ディアブロXコイル
脚装备：ハプルXグリーヴ
护石：匠+3
耐性值：火18、水0、冰-30、雷-4、龙2
发动技能：纳刀术、耐震、斩れ味レベル+1、拔刀术【力】、拔刀术【技】

斩击斧和大锤

初始防御力：418
武器：1洞武器【跳跃珠】
头装备：ネブラXヘルム【回避珠】
胴装备：ナルガXメイル【跳跃珠】
腕装备：ナルガXアーム【跳跃珠】×2
腰装备：ヘリオスXコイル【跳跃珠】×2
脚装备：アーティアXグリーヴ【跳跃珠】
护石：匠+4
耐性值：火-10、水5、冰7、雷-15、龙-2
发动技能：回避性能+1、回避距离UP、斩れ味レベル+1、觉醒

1.烧录卡为R3，为什么看电子书一段时间后NDS会死机，反复N多次了。2.NDS如何浏览网页呢？3.NDS游戏停止研发了？

厦门 邱翔昱

1.遇到这种情况主要两个解决办法，一是更新最新烧录卡内核，二是检查一下存储卡，不行就格式化一下。2.NDS本身不带浏览器功能，要浏览网页必须使用专门的软件，官方在2012年发售过一款与Opera共同开发的网页浏览器软件，运行软件后连接Wi-Fi就可以上网。3.并未停止研发，你看每辑的“游戏一品轩”都在介绍新的NDS游戏。



▶官方浏览器软件，需SLOT1和SLOT2都插入卡带才行。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

李虎刚　昵称：尾巴

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL、PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《英雄联盟》、《初音》
地址：广西桂林市叠彩区清风小区
邮编：541001　QQ：1823363332
Email：1823363332@qq.com
电话：13977329573
想说的话：快中考了，努力吧。

田皎琵　昵称：琵～

性别：女　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《机战》
地址：广西桂林市雁山区铁山工业园广西师范大学附属外国语学校高55班
邮编：541000　QQ：651794470
Email：651794470@qq.com
电话：0773-8993437
想说的话：希望能找到更多同好！

党政　昵称：Mars

性别：男　年龄：23
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《皇牌空战》
地址：甘肃省兰州市城关区甘南路360号
邮编：730000　QQ：599022475
Email：599022475@qq.com
电话：15257583057
想说的话：自己的掌机生活，自己的幸福人生！

顾轩　昵称：ZOMBI杀手

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《马里奥》、《MH》、各种枪战
地址：江苏省宜兴市土城社区土城新村23幢302室
邮编：214200　QQ：769776523
Email：769776523@qq.com
电话：87998240
想说的话：年末连硝烟都没了……

严百钧　昵称：风雷

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBM、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《FF》、《口袋》、《逆转》、《高达》
地址：广东省茂名市茂南区油城五路28号大院39号303房
邮编：525000　QQ：626992136
Email：626992136@qq.com
电话：13709626177
想说的话：好久没填回函表了，期待能上“交流空间”。

只言片语　不知道为什么，买个3DS的《WE》就这么难！（深圳 RG王子）

周任
昵称：枪火之歌

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《轨迹》
地址：北京市海淀区中国地质大学1A楼215室
邮编：100000　　QQ：547541280
Email：547541280@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，也希望游戏机在中国更加流行开来。

叶政发
昵称：烦恼的人

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《初音》、《苍翼》、《街霸》、《铁拳》
地址：广东省肇庆市高要区富临名庭F栋502
邮编：526100　　QQ：1453560654
Email：无
电话：15813960026
想说的话：希望能中大奖，我想要台PSV或PS3啊。

王奕文
昵称：多多

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》
地址：宁夏银川市兴庆区上海路观湖一号
邮编：750001　　QQ：552155881
Email：552155881@qq.com
电话：15009675378
想说的话：《MH4》快出来吧！

王文杨
昵称：WWY1151229

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《最终幻想》
地址：安徽省合肥市庐阳区亳州路康居馨苑1幢607
邮编：230000　　QQ：651713380
Email：WWY1151229@sina.com
电话：13865929616
想说的话：东京游戏展我来了。

梁卫钊
昵称：钊哥

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《雷顿》
地址：广东省开平市长沙区梁金山管区农科所第二幢302房
邮编：529300　　QQ：604455736
Email：604455736@qq.com
电话：13726238357
想说的话：天气这么冷都不想玩游戏机了。

付伟健
昵称：腌甜葱

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《PM》、《MHP》、《啪嗒嘭》、《旋律天国》
地址：辽宁省沈阳市沈河区沈洲路29-2171
邮编：110014　　QQ：819471386
Email：无
电话：18640161644
想说的话：沈阳好机友在哪里？

何雨健
昵称：雨溅三尺

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP、PSP、3DS
喜欢的游戏：《怪物猎人》系列、《口袋妖怪》系列
地址：浙江省临安市东湖校区浙江农林大学259信箱
邮编：311300　　QQ：877616165
Email：kuideaoteman@qq.com
电话：18868192365
想说的话：谁他喵的再说就是玩的我就咬死他！周末《MH》联机的时间都抽不出来了啊！（TuT）

只言片语　学习有点紧张，害得我游戏动漫都没赶上，在校时间无聊死了。（王林煊）



小编寄语

苍穹

◎赶在春节前购入了PSV，至少在腰间的硬件装备上总算是与小编形象吻合了。游戏的话，等3月的《胧村正》。

◎这一段时间由于打奖杯的效率比较高，被几位同事误认为有成为“奖杯厨”的倾向，其实不然。为了搜集“吸血鬼之馆”的素材，个人借着上下班的地铁时间先后通了FC和PSP的数款《恶魔城》，前一段还发现了两款很感兴趣但没之前接触过的FC游戏——喜欢花时间在老游戏上的玩家注定不可能成为纯正的“奖杯厨”啊……

◎借着春节特刊给各位读者拜个早年，也希望读者们在新的一年里继续陪伴《掌机王SP》走下去。

乌冬

◆今年一开年SKE48就宣布8人毕业，加上之前已经宣布毕业的矢神久美，今年就有9人预定要毕业了，真是叫人心寒啊。明明才刚单独上完红白，就马上就来这么一遭，这对处于上升期的SKE48来说可真是不小的冲击，难怪要让北原里英兼任SKE48了，秋元康真是老谋深算啊。

◆最近终于有时间把AKB48的东蛋演唱会BD看了，不愧是蓝光画质啊，每一帧都是那么清晰，看来之前忍住不看DVD版的选择是正确的，希望以后AKB48的演唱会也有蓝光版吧。

◆新的一年又到了，乌冬在这里祝各位读者新年快乐。

Juxi（美编）

◆近期上下班路上随时都听到关于春运抢票的话题，印象中本人已经很多年没在老家过年，几乎没操过这份心，唯一的一次还是家人不知道怎么拉关系弄了一张，稀里糊涂地就回去了。直到今年帮老妹买，亲身加入抢票大军的行列，才知道有多么恐怖，订票时间开始后几分钟就差不多售完了，偏偏她又是个有要求的人，贵了不要、站票不要、时间太久了也不要，好不容易订了又要退……

胧月

★普洱的生茶我仅在云南喝过一次，当时觉得既冲且爽口，是那种不会一见倾倒而又令人挂怀的味道。断粮之际在朋友的陪同下买了一饼，在茶铺刚试喝一杯朋友就嚷着说醉茶，回到公司又被苍穹说口味重，这两个铁观音玩家。

★买生普之前所谓的“断粮”其实略有水分，家中多少还积累了些茶粉。茶粉隔久了不喝，再尝时需要先适应个一两碗，等身体习惯后重新上瘾。唯一不好的是过于提神，不宜晚上喝，截稿日除外。

★2012年初借了苍穹的《坂本龙马》前三册，要不是前几天他说自己快看完第四册，我都几乎忘了这事。梁实秋说自己爱藏书不爱读书，这是文豪的自谦，也是对我等装文化人的照妖镜。

★过去的一年里发生了很多大事，有的受益匪浅，有的心旌神摇，二十年后的自己会怎样看待它们，还真是值得期待。

半夏

★最好的朋友终于订婚，其男友的求婚方式浪漫得令人发指，明年年假看来要留出来准备去参加她的婚礼了，在这里祝他们和和美美能一路顺顺利利走下去。

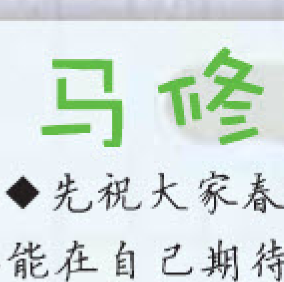
★《合租屋恋人》是一部神转折的剧，第一集看得我目瞪口呆，真是脑洞有多大它就敢拍多大，不知道后面还能有什么劲爆镜头，顺带一提“雷顿教授”在里面被强吻了哦。

★不知不觉这是我来编辑部的第二年了，深圳的书已经堆到我没法邮寄的地步了，时间的累计真的可怕。依然感谢大家的一路支持，祝大家春节快乐，全家幸福安康。

澄香（美编）

☆春节放假回家，本来是十分开心的事，不过也有不少烦心事，第一订火车票，第二各种鞭炮声。对付这两件事本人的办法就是第一坐汽车，第二特意提前在网上订了盒静音隔音耳罩专为回家睡觉用。

马修



◆先祝大家春节快乐，2013年都能在自己期待的游戏机上玩到想玩的游戏。

◆利用春节假期回老家结婚，计划了下得跑三个城市，时间还是蛮紧的。

◆老婆提议回老家时给外甥女带套衣服做礼物，但小孩子身高长得很快，于是便去问老姐尺码，结果得知这萝莉已经1米6了！虽然她老爸和我这当舅舅的都是185+的身高，有双重的高个子基因，但还是感叹这身高增长速度太凶残。

◆GBC的《GB大战争3》还在进行中，同步进行的还有3DS的《口袋迷宫》以及PS3平台1080P分辨率的《台湾高铁》。好吧，我的画面适应性不是一般的强。

◆上辑刚说《台湾高铁》会是《口袋》、《大战争》新作出来前开的最后一个新坑，《口袋妖怪X·Y》就公布了，10月发售，填坑时间还算充裕，但还是超级期待啊。

白菜

□节前最后一辑，先预祝大家春节快乐。

□转眼间来编辑部快三年，翻看自己第一次“小编寄语”：婊了婊酷洛洛，小推了一下中配《日和》，最后宣传了一下当时最爱的“东方”。时过境迁，中配风早已减退，“东方”因为翻墙上的限制也已经逐渐从生活中淡去（每年《M-1》还是照看不误），惟一传承下来的习俗也就剩婊酷洛洛了，还好规模不减反增，勉强落得个收支平衡。都是“游俏小筑”惹的祸。

□往年回乡总是有一大堆的游玩计划，而最后总是汇总于KTV、网吧和桌游吧的三择上。今年兄弟们约好了出去踏青（虽然没啥青可踏），看看能不能来个历史性的突破吧。

咕噜（美编）

◆春节假期将至，现在最火热的话题就是：今天你抢火车票了吗？又到拼运气、网速、机器的时候了。在网上流传出各种抢票器、抢票宝典，攻略那可真是花样百出、层出不穷。能够成功地抢购到一张回家的火车票那可真是福星高照，好运连连。

◆神州大地，有钱飞机，没钱站票。望长城内外，大包小包。大河上下，旅客滔滔。早起晚睡，达旦通宵，欲与票贩试比高。

◆春节到，吉祥话必须到：祝各位读者和小编们新年新气象、蛇年行好运、事业步步高、财神福神对你笑，生活顺利处处好。

阿鲁

■抽空陪家人去爬了趟缙云山，好歹是爬到了最高峰，不过在靠近最高峰的竹林里却发现了不和谐的景象，竟然有人在竹子上刻字……于是本人拍照留证了。

■继《AKB 1/149》之后，东蛋蓝光和29单CD也总算到货了，蓝光开出了大小姐，29单则开出了第二喜欢的河西，为啥我无论如何也开不出虎牙啊！粗略一算，神8成员除了虎牙几乎都开出来过，我这到底是神马运气啊（纠结中）！

酷洛洛

◆2月9日，微软平板Surface Pro就开始发售了，配置比我现在的电脑还好一点，得算一下钱包够不够，准备过年入一台128G的，那谁，给我报10%吧，我在下辑“数码酷”写个评测怎么样？

◆最近《我叫MT》在iOS上出手游了，素质还可以，搞得自己突然有点想去补回这部恶搞动画，顺便回去《WOW》怀旧一下，到雷霆崖看看风景，壮哉我大牛头人！

LIKY

◆心血来潮下了个安卓的街机模拟器，然后装了个手柄程序，用PS3手柄无线连接手机，玩了下《侍魂2》、《圆桌骑士》、《恐龙快打》……太完美了，这就是我理想中的状态，智能手机对掌机的逆袭缺的就是手柄，可惜现在支持手柄的手机游戏不多，如果以后大部分游戏都支持PS3手柄，那就是真的完美。

◆《生活大爆炸》果然是一部幽默爆笑的好剧（别说我火星），虽然自己的后知后觉有点跟不上时代，但这样也有个好处，那就是我可以很爽地从第一季看到第六季，有近一百集等着我慢慢看，而不用像很多追着看的人那样每一集都等得心焦。

◆看到PSP版《机装猎兵EX》的视频后顿时想起当初玩的SFC《前线任务 枪之危机》，个人还是很喜欢这种2D横版卷轴的机器人游戏的，小小期待一下。

sienna（美编）



◆上次《3DS专辑》截稿时，我用了足足两个半小时来改一篇稿子，几乎是每一段都要改，悲催到家了有木有？我想说这稿子是谁写的，还想不想混了……

◆这次截完《掌机王》，接下来就是放3天的假，回来上班就是年会，年会完后就可以回家过年了，哈哈，我的心情现在是如此的“鸡冻”（哈哈，你懂的）……



白菜
本辑的“吐槽记事簿”开始了。第一个话题是由郑州的乔心怡妹子提供的“小编们喜欢的游戏是注重人物设定、画面、剧情，还是什么其他的要素。”

马修
动作游戏：节奏、手感。RPG：战斗节奏、系统。SLG：节奏、战略性。

苍穹
重在剧情+系统，画面无所谓。

阿鲁
和上面两位一样，画面不是最重要，系统和剧情好就行。用个比较俗的说法是：画面可以脑补。

LIKY
到底大家都是专业玩家。

胧月
视游戏类型而定，音响小说我就特别注重画面和剧情，非欣赏性的高参与度游戏看可玩性。平衡性也很重要。

乌冬
主要还是看重手感和操作性。

白菜
扫一眼看下来你们都没提到音乐啊。

胧月
音乐特别重要的只有音乐游戏了。一般来说音乐是催化剂，加速你对一个游戏的喜爱或者讨厌，但不起决定作用。

白菜
我觉得不仅仅是这样，比如想象一下完全不带战斗BGM的《跨界计划》，我觉得完全打不下去。

苍穹
以前我玩游戏都是“地下工作”，为了耳听八方掌握动向，电视声音基本都是关的——所以对BGM要求不高跟这个也有关。

白菜
你也不容易。

苍穹
所以毛老丝儿你行行好，赏几两银子过年吧。

胧月
我认为关了音乐就玩不下去的游戏说明游戏本身不够好玩。

阿鲁
后面记得加上“音乐游戏除外”几个字。没音乐的音乐游戏不是好玩不好玩，是根本不能玩啦。

白菜
可能还是审视角度不同的问题，对有些玩家来说音乐只是催化剂，但对于我个人来说，音乐的质量是直接影响我对游戏质量看法的。比如说如果催人泪下的煽情桥段或是热血的单挑场面，如果配上搞笑节奏的音乐，我会掰盘。

胧月
这种假设太极端了，事实上一个游戏的音乐如果是打桩的噪音也会让人扔盘，但几乎举不出这种例子。

白菜
还是这样说吧，不同类型的游戏注重的方面不一样，比如像《勇者别嚣张》这种我也不会去在意画面了，《洛克人10》也是复古风格。但音乐是我对所有游戏的统一要求，绝对不能烂。

酷洛洛
出来卖个萌，发现这话题我插不进。

白菜
怎么就插不进了，敢情你不玩游戏啊？

酷洛洛
因为我经常关声音打游戏。小时候养成的习惯，爸妈在楼上睡觉，不敢让他们知道，所以一般都关声音，久而久之，对游戏的音乐就没要求了。

白菜
你们还不去烧黄纸？

阿鲁
毛老师是不是没有体验过上课偷玩掌机的时代啊？

白菜
当然玩啊。桌上放一本书，自己低着头，戴一边耳机，另一边就听周围动静，用衣服把线遮一下，然后时不时抬头看看讲台。老师如果走下来了就把机器塞抽屉里用书挡住。

阿鲁
你是没遇到会摔机器的老师吧……想当年……好吧，我也没遇到过。

酷洛洛
我倒是遇到摔自己机器的同学……高中的时候一个同学的手机连响两次，然后自己把手机摔了，老师也愣然。

半夏
我坐第一排的，几乎不敢动，打盹儿都会被敲醒。
白菜
你为什么要坐第一排？老师排的？
半夏
按高矮啊。
白菜
噗。
苍穹
你们就不能来点正能量的发言吗？
白菜
……接下来的话题是由茂名的读者梁斌斌提供的“小编对于游戏倦怠期有什么看法？”
LIKY
硬转折来了。
苍穹
毛老师的生硬转折犹如一记闷棍，打得众人找不到北。
白菜
从上课玩游戏转到正能量压力有点大。
马修
我还正在酝酿正能量的话题呢……好吧，跟毛老师风向转。倦怠期，是指某个游戏还是所有游戏？
白菜
这名读者主要是说他在医院实习，忙到玩游戏都没动力，只能有空时看看游戏视频，休息日也不玩游戏只想睡觉了。因为忙没时间打游戏→久而久之就不怎么想打游戏了。
马修
因为工作太累是吧……那就看看片、睡睡觉。
阿鲁
在一棵树上吊死是不行滴，快成为偶像宅吧，少年。
苍穹
鲁叔这坑就别拉人家跳了。
胧月
这不叫倦怠吧。放弃了一个执着很久的东西，发现它其实也没那么重要。
LIKY
我只经历过“没时间打某个游戏→久而久之就不怎么想打这个游戏”。
阿鲁
我的经历是“有点想玩一个游戏→发现这游戏要花很多时间来搞→不敢去碰→放弃这游戏”。
马修
其实这也是我一直没敢碰《怪物猎人》的真正原因……
苍穹
游戏有风险，开坑需谨慎。
白菜
其实按这名读者说的情况还算比较好破：就当是骗自己，只要再拿起机器玩一下，就自然而然解决了。真正完全不想打游戏的倦怠期我倒是还没遇到过。
半夏
还是要以身体为主，很累就休息嘛。玩游戏是自己开心，别让游戏玩你。
白菜
竟然说了这么正经的话，不像是省下饭钱买粘土的人啊。
苍穹
别介，我支持半夏继续败物啊，最近工作积极得一比啊。
半夏

粘土能治愈身心，省饭钱能减肥，超一举两得好不好？
白菜

醒醒。
胧月
据说不领工资有同种功效，还没有玩物丧志之虞。
马修
那位读者关键是他自己到底想继续懈怠下去，还是想捡起来重拾乐趣？
白菜
不太清楚，不过他结尾的一句话是“啊！有种生命缩短了的感觉！”
马修
想重拾乐趣很简单，我买房子办户口时赶上《掌机王》、《口袋玩家》接连截稿，忙得人都快精神分裂的时候其实也没心思玩。但忙过之后自然就好了，而且像去拿结果的时候，在车上打打游戏起码可以缓解这一路上的忐忑不安。
半夏
若无其事地晒了房子和户口。
白菜
坐车我一般就老老实实听音乐。打游戏颠簸着超不爽，各种反光看不清楚。当然地铁例外。
马修
好吧……那位读者朋友如果想拾起，就在等车、坐车、睡前、发呆的时候，拿出掌机玩些短小的游戏，应该就很快走出倦怠期的。

在马修正经地总结后，按理说本辑栏目应该结束了，可是……

伊娃
你们快放假了吧？
胧月
这……
马修
哈哈！伊娃！
伊娃
又一年了。
白菜
最后还藏个彩蛋啊。
阿鲁
哇，伊娃姐姐！
伊娃
鲁叔还没回血么？
胧月
连你也知道他那破事啊。我估计早回了吧，但是不肯回来上班。
伊娃
哈哈懒人，不过呆家里确实享受啊。
阿鲁
我可以负责任地说，直到我回来上班，我的血都回不到最良好的状态。
伊娃
你想怎样嘛。
阿鲁
但是为了我们的读者，为了我们的集体，我毅然决然地选择了回来！
伊娃
拉倒吧，谁不知道你。除了马修外，今年可还有什么喜事儿？
胧月
好像没有了。
伊娃
剩男们要努力啊！
剩男们


《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

栏目主持：白菜

火热秘技

“在回乡的火车上，感受着窗外摇曳的景色，思绪万千……”类似这样的句子应该在不少文学作品中都有出现过。虽说乡愁的加成效果非常高，但老实说长时间的火车旅行确实不是啥好滋味。短途火车睡一觉起来就到，而超过24小时的旅程绝对揪心。首先你得打发掉车上的无聊时光，电子仪器是支撑不了那么久的。其次你得忍受质量与价格不成正比的各种食物。最后你得祈祷隔壁的乘客睡觉不打呼噜。所以白菜现在回家坚决不坐火车。

PSV 日版

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2

トトリのアトリエ Plus アーランドの炼金术士2

●实用道具推荐

・N/A

泛用性超高的单体超威力道具，虽然是火属性但是几乎对任何敌人都能发挥奇效。推荐特性为“效果アップ大”、“ランクで强化・大”、“少ない敌に大效果”、“特性で强化・大”、“大きな敌に超有效”，用“涌水の杯”刷出有这些特性的液体，做成“调和剂”就能继承给N/A。如果将“效果アップ大”换成“プロ御用达”，使用次数可以达到5次，泛用性增加不少。追求单发高威力的话可以换成“最后一击・大”，这样剩下1个的时候还能弥补特特莉的复制技能带来的威力下降。



・ヒンメルシュテルン



对付隐藏迷宫顶层的隐藏BOSS ブラッドエレメント专用道具，同时还是无属性的大范围地图炮，清扫杂兵效果一流。推荐特性跟N/A差不多，“少ない敌に大效果”可以换成“会心の效果・大”等。

・エリキシル剂



圣灵药，后期最重要的回复药，主效果配出“HP回复・超”、“MP回复・大”、“战斗不能回复・中”，特性推荐“万病に效

く”、“全ての伤を愈す”、“やる气マンマン”、“特性で强化・大”和“プロ御用达”。根据需要可以用“ランクで强化・大”等替换掉“全ての伤を愈す”或者“やる气マンマン”。效果基本上已经囊括了复活和治疗全部异常状态，HP和MP都能完全回复。有“やる气マンマン”的话，特特莉和萝萝娜受到攻击并且HP在50%以下就会自动使用这个道具，不想自动发动的话可以换掉。

・エ-テルインキ

提升道具威力的墨水，效果能维持到战斗结束。特性跟N/A的一样即可，不过调合的时候要注意，材料里面“魔法の绘の具”品质不能超过60，否则主效果会变成物理伤害提升，而且道具伤害还不包括在内，实用度低了不止一两个档次。

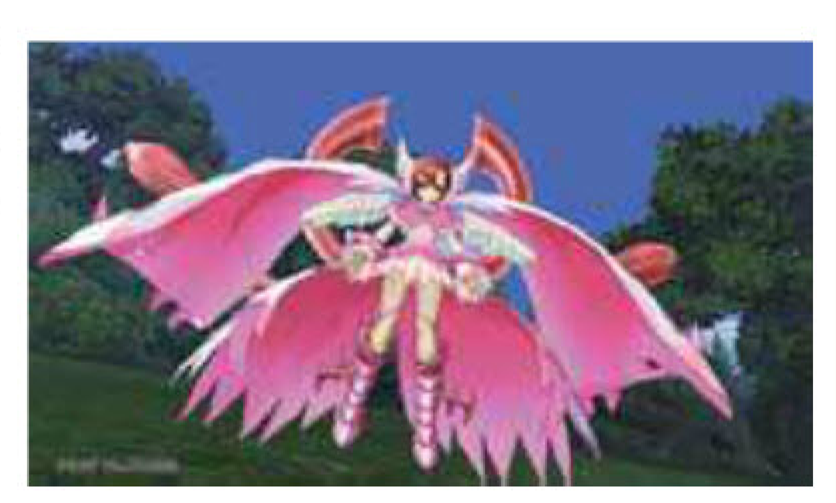
●特特莉专用Lv10武器入手方法

PSV版中增加了特特莉的Lv10武器，武器的参考书在新增的隐藏迷宫“**オルトガラクセン**”中，隐藏迷宫在冒险者等级升到GALAXY之后就会出现。进入迷宫击败4F的危险怪物（**マスウ・ド・P、マスウ・ド・R、マスウ・ド・A**）之后就能从其背后的采集点中获得参考书。



●后期快速练级方法

推荐地点是“黄昏の玉座”，此处的敌人基本上都是“**恶魔の使い**”和“**スカ－レット**”，而且还会大批出现。用前面介绍的**ヒンメルシュテルン**或者带同样特性的“精灵石”基本上可以实现开场清怪。一场经验值在1200~1500之间。



冒险者等级升到GALAXY之后也可以去“月光の森”打**グラスエレメント**，同伴选择萝萝娜+想练级的角色。因为凶恶怪物无法先制，对方必定先攻，开场后要让同伴保护特特莉熬过BOSS两次攻击。特特莉行动之后先用墨水，然后用技能发动时空の卵，之后用“**メンタルヴォタ－**”回复MP，用复制发动两次N/A，萝萝娜行动的时候使用时空の卵，然后直接用N/A炸，等级较低的时候可能要用3个才能结束战斗，后期用2个就能解决的时候可以让萝萝娜也装上实影の腕轮，可以节省1个时空卵。每场获得经验值和金钱都是5000。

PSV/PSP 日版

AKB1/149 恋爱总选举

AKB1/149 恋爱总选举

●SR卡密码

SR卡是游戏中的稀有卡片，除了队伍复活时能获得一张外，其他的需要通过正常游戏以外的手段获得，其中下载制服和泳装的收费DLC可各获得两张，下载限定版特典的DLC可获得一张，剩下的则是通过输入密码来获得。在游戏设定的“**システム**”中选“**パスワ－ド入力**”即可进入输入界面。在第197辑攻略中已经列出了一部分密码，现在列出最近更新的密码。

※密码的输入方式除了用罗马字母拼写假名外，还可以在PSV“设定”→“语言”→“输入语言”→“键盘/添加词语”下勾上“日语”→“五十音”，这样就可以在输入界面直接选择五十音假名键盘来输入了。

人物名称	密码
岩佐美咲	やさつむまんむ
多田爱佳	いれさのれねむ
小岛阳菜	ちめらしるらた
筱田麻里子	あゆれかひくゆ
中田ちさと	けゆねよふねゆ
秋元才加	をうさへりせせ
大岛优子	やゆりよわきら
峰岸みなみ	きふそねねそこ
石田晴香	らねんれふみり
北原里英	をてるやしもめ
市川美织	ねけみきるそみ
木崎ゆりあ	るさつへりとく
古川爱李	あおせたなんと
木本花音	ちゆほとそみう

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

惨淡的一月份过去，各大游戏厂商也要各就各位了。3DS上新公布的《口袋妖怪 X・Y》定于今年10月份发售，画面表现算是与系列以往作品划出一道界线，除此之外本辑依然没有公布什么新游戏，不过2、3两月的游戏大潮进一步逼近，与过年期间大家鼓起来的口袋形成激烈攻防战，在此祝愿最终获胜的是诸位的口袋，筒子们千万不要被这些万恶的资本主义毒瘤给战翻啊！

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

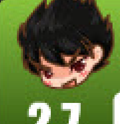
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年2月			
4日	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Awakening	Nintendo	S・RPG	39.99美元
6日	雷顿教授与奇迹假面 加强版（e商店下载）	レイトン教授と奇迹の假面プラス	Level-5	AVG	3000日元
7日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ ～エデンの战士たち～	Square Enix	RPG	6090日元
7日	柏青哥天国3D 豪华海物语 职业柏青哥风云录・花 孤岛的赌徒	パチパラ3Dデラックス海物语 ～パチプロ风云录・花 孤岛の胜负师たち～	Irem	SLG	6090日元
21日	魔笛 初始的迷宫	マギ はじまりの迷宫	NBGI	A・RPG	5800日元
28日	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボール ヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	5800日元
26日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan	Atlus	RPG	39.99美元
28日	触摸侦探 滑子菇大繁殖	おさわり探偵 なめこ大繁殖	Success	PUZ	3990日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产	レイトン教授と超文明Aの遺产	Level-5	AVG	5500日元
28日	雷顿教授与超文明A的遗产（e商店下载）	レイトン教授と超文明Aの遺产	Level-5	AVG	5000日元
		2013年3月			
5日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate	Konami	ACT	39.99美元
7日	哆啦a梦 野比太与秘密道具博物馆	ドラえもん のび太とひみつ道具博物馆	Furyu	AVG	5229日元
14日	超级机器人大战UX	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
14日	超级机器人大战UX（e商店下载）	スーパーロボット大战UX	NBGI	S・RPG	7140日元
19日	怪物猎人3 U	Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	ACT	39.99美元
20日	恶魔城 暗影之王 命运之镜	Castlevania – Lords of Shadow – 宿命の魔镜	Konami	ACT	4980日元
20日	路易的鬼屋2	ルイージ マンション2	Nintendo	A・AVG	4800日元
24日	路易鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	A・AVG	39.99美元
24日	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity	Nintendo	RPG	34.99美元
		2013年4月			
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト!!ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	AVG	5229日元
16日	恶魔召唤师 灵魂黑客	Shin Megami Tensei Devil Summoner: Soul Hackers	Atlus	RPG	39.99美元
		2013年10月			
未定	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
		2013年春			
未定	冬宫哥特 3DS混合版 沃尔姆・扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3DS REMIX ～ウルム・ザキールと暗の仪式～	Starfish	RPG	售价未定
未定	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	售价未定

近期焦点



勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

2.7 ◆Square Enix◆RPG◆6090日元 3DS 期待度 S

经典名作《DQⅦ》迎来彻底重制，成为3DS在全新一年里的首款重量级作品！本作的关键词是“谜之石板”，随着主角不断将收集到的碎片拼接成完整的石板，更加广阔的冒险世界会展现在玩家们的面前。丰富的职业系统也是本作值得玩味之处，而重制版的全新战斗视角以及邂逅通信石板等功能，都会带给玩家不一样的体验。



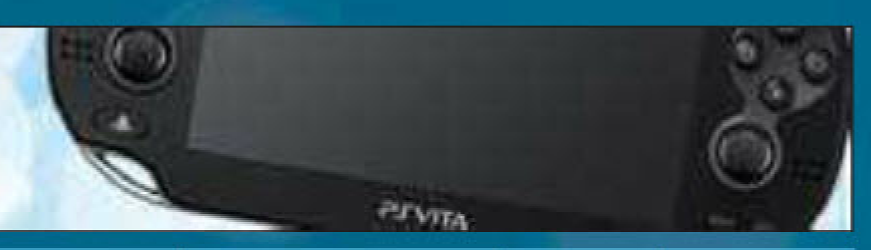
英雄VS

2.7 ◆NBGI◆ACT◆6280日元 PSP 期待度 B



集合奥特曼、假面骑士和高达三大系作品“和谐英雄”系列最新作。游戏以动作格斗形式展开，收录三个系列共18台著名角色（机体）。高达官方称本作为“戏剧格斗ACT”，每一名角色不论正邪都有自己的独立故事。本作虽然是动作游戏，但同样具有RPG的育成内容，还结合了卡片游戏元素。在故事模式中，随着玩家操作的角色不断战胜对手，角色可以获得经验值从而升级，变得更为强大，官方称要全部18名角色通关，需要100小时以上的时间，可谓内容丰富。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年1月			
31日	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 ～天下を切り裂く光と影～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
31日	WRC 3 FIA 世界汽车拉力锦标赛	WRC 3 FIA ワールドラリーチャンピオンシップ	Cyberfront	RAC	7140日元
		2013年2月			
7日	三国志12	三国志12	Koei Tecmo Games	SLG	8190日元
14日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6804日元
14日	寂静岭 回忆之书	サイレントヒル ブック オブ メモリーズ	Konami	ACT	5980日元
21日	圣人协奏曲 陨星之献诗 再生	シェルノサージュ 失われた星へ捧ぐ诗 Incarnation	Gust	SLG	5040日元
28日	忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
28日	梦幻之星在线2	ファンタシースターオンライン2	SEGA	MMO	免费
28日	梦幻之星在线2 特别包	ファンタシースターオンライン2 スペシャルパッケージ	SEGA	MMO・RPG	5229日元
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS －少女达の证明－	Marvelous AQL	ACT	6980日元
		2013年3月			
7日	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	SCEJ	ACT	5980日元
7日	灵魂献祭 共斗双人包	SOUL SACRIFICE "共斗"ダブルパック	SCEJ	ACT	7980日元
7日	心灵传说R	テイルズ オブ ハーツ R	NBGI	RPG	6480日元
7日	心灵传说R（PS商店下载）	テイルズ オブ ハーツ R	NBGI	RPG	5830日元
14日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	5pb.	AVG	7140日元
14日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	AVG	6090日元
20日	死或生5 加强版	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	售价未定
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士3～	Gust	RPG	6090日元
20日	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	NBGI	ACT	7140日元
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	4980日元
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	7140日元
28日	圣魔导物语（PS商店下载）	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	6300日元
		2013年4月			
25日	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	7140日元
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年1月			
31日	加速世界 加速顶点	アクセル・ワールド －加速の顶点－	NBGI	SLG	6280日元
31日	恋爱0千米	恋爱0キロメートル Portable	Alchemist	AVG	7140日元
31日	机装猎兵EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	ACT	5229日元
		2013年2月			
7日	英雄VS	HEROES' VS	NBGI	ACT	6280日元
7日	英雄VS（PS商店下载）	HEROES' VS	NBGI	ACT	6280日元
14日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川Games	AVG	6279日元
14日	战斗ROBOT魂	バトルロボット魂	NBGI	ACT	6280日元
14日	战斗ROBOT魂（PS商店下载）	バトルロボット魂	NBGI	ACT	6280日元
14日	遥远的时空中 八叶抄	遥かなる时空の中で ～八叶抄～	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
21日	东京山手线男孩 携带版 黑樱桃	TOKYOヤマノテBOYS Portable DARK CHERRY DISC	5pb.	AVG	5040日元
21日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	AVG	6280日元
21日	甜点王国 携带版	デザート・キングダム ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	光明之舟	シャイニング・アーク	SEGA	RPG	6279日元
		2013年3月			
7日	歌唱王子 全明星	うたの☆プリンスさまっ All Star	Broccoli	AVG	6090日元
7日	奥特曼 全明星编年史	ウルトラマン オールスタークロニクル	NBGI	S・RPG	6280日元
7日	天高云淡 携带版	空を仰ぎて云たかく Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
7日	英国侦探神秘事件	英国探侦ミステリア	Marvelous AQL	AVG	6279日元
14日	刀剑神域 无限之刻	ソードアート・オンライン －インフィニティ・モーメント－	NBGI	RPG	6090日元
14日	刀剑神域 无限之刻（PS商店下载）	ソードアート・オンライン －インフィニティ・モーメント－	NBGI	RPG	6090日元
14日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
14日	下天之华	下天之华	Koei Tecmo Games	AVG	5040日元
20日	夏空独白 携带版	夏空のモノローグ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
20日	老虎与兔子 英雄之日	TIGER & BUNNY（タイガー＆バニー） ～ヒーローズデイ～	D3 Publisher	AVG	6090日元
28日	Megpoid 音乐游戏	Megpoid the music	Paraphray	MUG	6090日元
28日	Fate/新章 CCC	フェイト/エクストラ CCC	Marvelous AQL	RPG	6279日元
28日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	ダンジョントラベラーズ2 王立图书馆とマモノの封印	Aquaplus	RPG	6090日元
28日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
28日	亚瑟公主	Princess Arthur	Idea Factory	AVG	6090日元
28日	反抗 秘密游戏 第二关卡	リベリオンズ Secret Game 2nd stage	Yeti	AVG	6090日元

DVD光盘 内容导视

2012 TV GAME大赏 玩家评选·掌机篇



游戏展望台

口袋妖怪 X·Y	海贼无双2
雷顿教授与超文明A的遗产	胧村正
怪物猎人4	写真女友 亲吻
妖怪手表	战斗ROBOT魂
名侦探柯南 木偶交响曲	机装猎兵EX
三国志12	召唤之夜5
恶魔之眼	奥特曼 全明星编年史





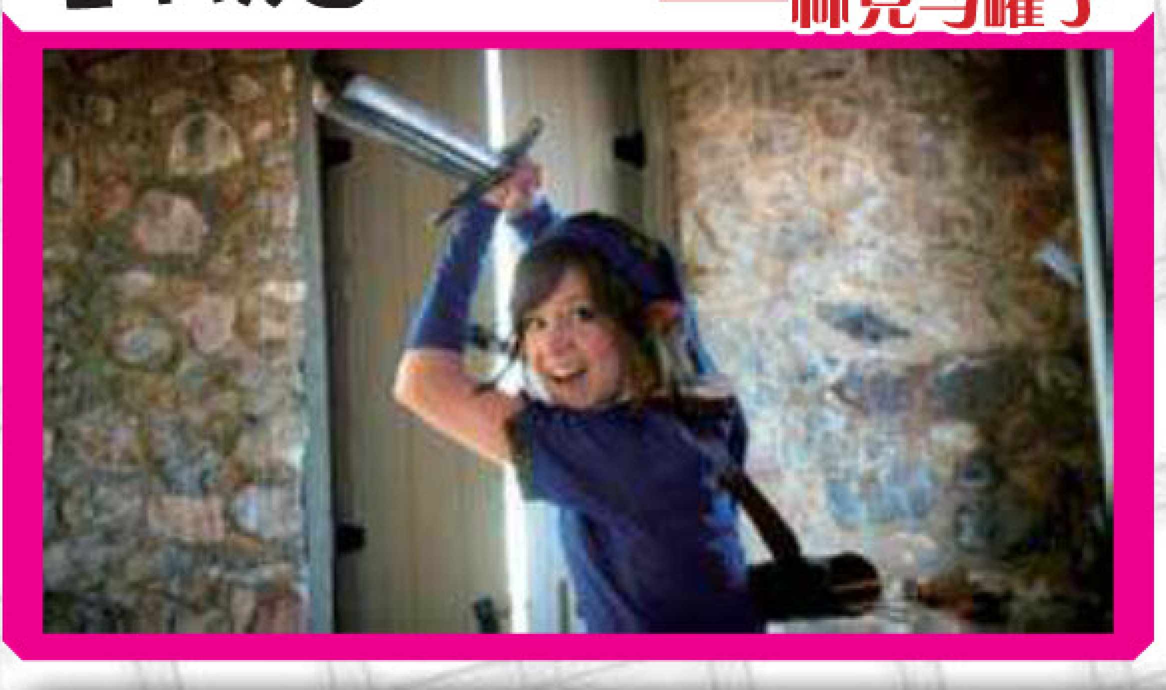
新作特搜队

- 苍翼默示录 克隆幻影
- 开箱大作战
- 数码宝贝大冒险



喧闹游园

——林克与罐子



劲作直击

——《梦幻之星在线2》封测体验实况



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在本辑劲作直击《梦幻之星在线2》的演示视频中，担任主要解说的人是谁?

A.一如以往的配音MM　B.半夏　C.酷洛洛



capdase psv 硅胶边框套装 3名





3DS专辑 VOL.4

大16开224页+DVD光盘
展现3DS魅力的全方位专辑！

佳作指南+典藏攻略

收录《AKB48和我》、《电波人RPG2》等人气作品的上手指南。《跨界计划》、《勇气原点 飞翔妖精》、《立体动物之森》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》等多款大作攻略同样会有所扩充，进一步追加深度研究和官方资料，权威内容值得珍藏！

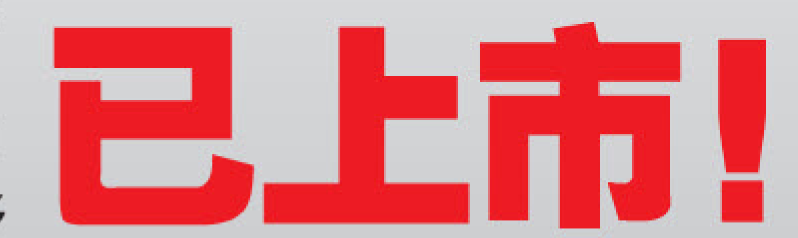
掌机e时代+最强年鉴

包含2012年9月～12月期间在日本和北美发售的3DS软件，任天堂e商店的下载游戏也不会错过。116款作品以图鉴的形式清晰呈现，更有小编们的推荐度打分，让玩家们一览无余。

游戏剧场

大受好评的“游戏剧场”栏目带来6万余字的精彩小说！本次奉上的是“不曾存在的世界——《王国之心3D》小说之索拉视角”，从索拉的角度为读者们展现《梦中坠落》的剧情魅力。

在春节的购机热潮到来之际，《3DS专辑》第四辑为读者们准备了丰富的内容。“玩转3DS”带来日、美、港、神游4大地区的3DS详尽评测，给尚在持币观望、打算春节购机的玩家带来实用的参考。“缭乱博物馆”带您欣赏近期3DS热门作品的限定版主机及周边。资深业界撰稿人的“特稿”《破阵》则从专业的角度分析任天堂在2013年的战略。多样化的内容足以满足不同玩家的需要。



口袋玩家 VOL.62

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边、故事……尽在其中！

《口袋玩家》2013开门红大抽奖

2013开年大奖：3DS LL！

游戏/动画

游戏、TV、剧场版，新作三连击！

带来《口袋妖怪 X・Y》、2013剧场版跟踪报道第一弹以及《BW》最新章节《N之章》的新作三连发预告！

专题企划

《口袋妖怪》16年（特别篇）——第一世代的剧场版与衍生剧（下）

剧场版15周年，让我们通过这篇专题企划，来回顾第一世代在2000～2002年的三部剧场版的精彩剧情。

研究所

《口袋妖怪 黑2・白2》梦世界全攻略

从日版《黑2・白2》发售，到美版欧版《黑2・白2》发售，不久前PGL的梦世界再度追加新地图，更多的精灵、更多的在线游戏，本辑带来最全面的《黑2・白2》梦世界全攻略，一起去梦中收服强大的同伴吧！

研究所

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》后续研究

本辑为大家带来二周目迷宫、挑战迷宫、追加下载迷宫的详细资料及内容，并带来游戏心得及神兽入手方法。

研究所

口袋妖怪详尽分析——属性专题之虫系

巴大蝴、末入蛾、核果怪、萤火虫、巨翅蜻蜓、叶娘蚕，属性专题的最后一辑，我们来探析属性上吃亏但其中却不乏强者的虫族精灵！

双精美赠品：

塔本奈立卡+《丘雷姆VS圣剑士 凯路迪欧》中文收藏版DVD



光盘收录

《口袋玩家》DVD收录：2013剧场版特报预告（第一弹）+《宠物小精灵BW》第二季中文字幕动画

已上市 各地报刊亭有售

本手册随盘附赠不能单独销售　　掌机王光盘定价：18元